ISSN 0989-5450

AmigaNews

A NEWS

INITIATION AU C

Programmez un jeu.

INTERVIEW

Gerard BUCAS, président de GVP

TESTS

HardCards série II GVP
V-LAN par Ze DaHu
Disney Animation par El YETi
PRO 24 par ASM

Et, bien sur :

- des news, des news
- de l'assembleur pour blitter
- des bons jeux
- du domaine public détaillé

Octobre 1990
No 29
Suisse 7.80 FS
Belgique 185 FB
Canada $5.75

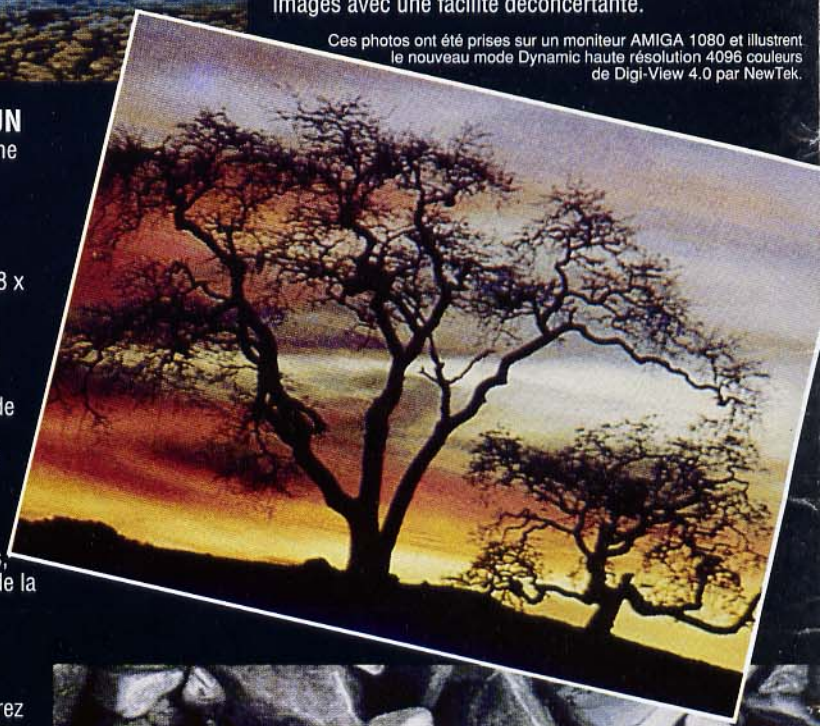
DIGI·VIEW GOLD

4096 COULEURS EN HAUTE RESOLUTION... ce n'est qu'un début.

Avec le tout nouveau logiciel Digi-View 4.0 vous pouvez faire ce que la plupart des gens croyait être impossible: digitaliser et afficher 4096 couleurs en haute résolution ! Ce nouveau mode graphique s'appelle le Dynamic Hires. Il faut voir le résultat pour y croire. Et ce n'est qu'une des fantastiques possibilités de Digi-View 4.0. Les nouvelles caractéristiques comprennent : le Dynamic HAM (HAM sans Franges), la réduction de bruit (pour une netteté d'image jamais égalée), la compatibilité Arexx, la digitalisation de super bitmap, le support couleur 24 bits, la compatibilité 68020/68030 et des dizaines de nouvelles fonctions qui font de Digi-View Gold le meilleur système d'acquisition vidéo sur Amiga.

Et il reste toujours aussi simple d'emploi. Faites juste la mise au point de votre caméra vidéo sur un objet ou une photo, et en quelques secondes Digiview-Gold le transformera en une superbe image AMIGA aux couleurs vives et à la netteté impressionnante. Que ce soit pour créer des images destinées à la P.A.O, aux présentations, à la vidéo ou pour le plaisir, Digi-View Gold offrira les plus belles images avec une facilité déconcertante.

Ces photos ont été prises sur un moniteur AMIGA 1080 et illustrent le nouveau mode Dynamic haute résolution 4096 couleurs de Digi-View 4.0 par NewTek.



DIGI-VIEW 4.0 et DIGIPAINT 3 NE FONT PLUS QU'UN
la fonction Digi-Port de Digi-View 4.0 permet de partager le même écran que Digi-Paint 3, ce qui rend l'utilisation des images digitalisées plus simple et plus rapide.

SEUL Digi-View Gold :

- Digitalise dans toutes les résolutions Amiga de 320 x 256 à 768 x 580 (Haute résolution overscan)
- Utilise de 2 à 4096 couleurs (Halfbrite inclus)
- Offre le mode Dynamic permettant d'afficher 4096 couleurs en haute résolution
- Digitalise avec une précision de 21 bits par pixel (2.1 millions de couleurs) offrant la meilleure qualité d'image
- Possède des routines sophistiquées de dispersion qui donnent l'apparence de 100000 couleurs à l'écran
- Est livré avec un programme permettant la réalisation de slideshow d'images au format IFF et Dynamic.
- Permet un contrôle logiciel précis de la saturation des couleurs, de la luminosité, de la netteté, de la teinte, de la résolution et de la palette.
- Est couvert par une garantie à vie et bénéficie du support technique de CIS*.

Si vous voulez les plus belles images pour votre Amiga, offrez lui le digitaliseur vidéo le plus vendu de tous les temps : **Digi-View Gold. version intégralement françisée par CIS.**

1495.00 Frs TTC

NewTek INCORPORATED

Un changeur de genre est nécessaire pour une utilisation avec l'Amiga 1000. Le Dynamic Hires nécessite 2 méga de RAM.
Digi-View Gold est une marque déposée de Newtek Inc.

*Pour bénéficier des avantages CIS/Newtek votre module Digiview Gold doit porter l'étiquette de garantie CIS. Si vous avez déjà acheté votre Digi-View et qu'il n'est pas couvert par la garantie CIS téléphonez au (16) 56 374 378 pour connaître les modalités de mise à niveau. Vous aurez également accès au Cool Friend Of Newtek Club de France. Pour connaître votre revendeur CIS/NewTek le plus proche téléphonez au (16) 56 374 378

EDITO

Vous avez sûrement remarqué quelque chose : la miga a rejoint le grand A sur la couverture.

Nous ne reviendrons pas sur les raisons qui, dès le numero 3, nous obligèrent à réduire la présence sur la couverture du sujet de ce magazine à un A symbolique et pas particulièrement explicite. Nous espérons aujourd'hui que Commodore France aura des choses plus importantes à faire que de persécuter un magazine dédié exclusivement à l'une de ses machines.

Plus de A, plus de NEWS !
Après avoir gagné un deuxième A (il y a deux A dans Amiga), nous avons eu l'incroyable privilége de quelques news de première importance pour le devenir de notre machine en allant interviewer Gerard BUCAS, président de Great Valley Products. Allez directement en page 10.

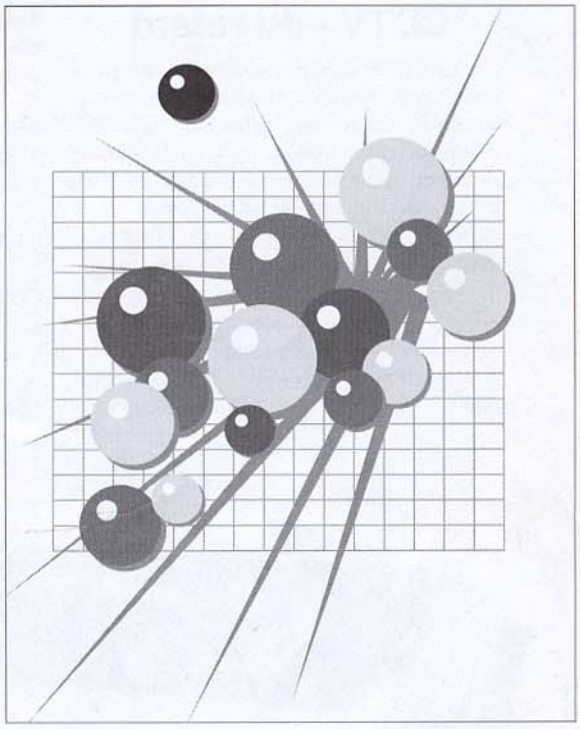
Enfin, nous vous proposons une façon attractive de goûter au C en programmant un Jeu de la Vie.

Et on continue. Dès le 10 novembre, plus de couleurs, plus de A et toujours plus de news...

FRedChef

A-NEWS est édité et publié par NEWS Editions SARL de Presse au Capital de 2000 F à ZA Blis - 24500 Eymet
TEL : 53-23-76-16 • 53-58-71-46
FAX : 53-23-75-35
Directeur de la Publication : **Bruce LEPPER**
Redacteur en Chef : **Frédéric AUTECHAUD**
Ont participé à ce numéro : **Philippe RULLEAU, Nicolas FOURNEL, Philippe DUCALET, Yves LE CHEVALIER, Cédric BEUST, Pierre ARDICHVILI, Stéphane BERTRAND, Christian SAGER, Laurent-Pierre GILLIARD, le TRIO MEGADEMO et l'équipe d'HERMES Diffusion.**

COPYRIGHT NEWS EDITIONS 1990
Reproduction interdite sans autorisation.
Amiga, AmigaDOS, WorkBench sont des marques déposées de Commodore Inc.
Les articles n'engagent que leurs auteurs.



News 4

Interview:
Gerard Bucas, President de GVP 10

Tests Hardware:
Les Hard Cards Série II de GVP 12
Imprimante couleur Star LC-10 14

La Trame du Yeti: 16
Disney Animation Studio

Le Penchant du Dahu: 18
VLan

La Portée: 20
Test Pro24

The Duke's Multimedia 22

C pour debutants 24
C intro

Tests Domaine Public: 36
ParM
Lexique
Dice, un compilateur C
Gnuemacs

Roméo Rapido Assembleur: 42
La suite du blitter

Jeux 44

La Démo du Mois 47

DP sur DEEP 48

Domaine Grand Public 49

Courrier 52

Petites Annonces 54

CDTV - du retard

Le CDTV de Commodore ne sera pas, après tout, commercialisé en France cet automne, mais au début de l'année prochaine. Commodore espère néanmoins effectuer son lancement aux Etats Unis et en Grande Bretagne avant noël, mais tout dépend de la quantité de logiciels disponibles.

(Ed: Dernière minute: Commodore Grande Bretagne annonce un lancement "grand public" pour Mars 1991, precedé d'un periode d'essai du CDTV dans 600 foyers, 800 écoles et 600 sociétés. Les anglais prevoient la disponibilité de 25 à 30 titres spécifiquement CDTV pour ces essais. Commodore-France pour sa part, nous décourage de parler de la situation en France ...Pourtant on sait que plusieurs éditeurs français préparent des titres...)

Il est de plus en plus évident que l'avenir du CDTV dépend en large partie de l'efficacité du système de compression et décompression de data choisi par Commodore.

La vitesse de transfert de données du standard ISO9660 pour les disques ROM laser n'est que 150k par seconde, beaucoup moins qu'un disque dur et trop lent pour le transfert en temps réel d'images. Un écran haute résolution Amiga peut facilement utiliser 150k, et il en faut au moins dix écrans (ou trames) par seconde pour faire une animation.

Si chaque écran était comprimé de 150k à 15k sur le disque et puis décomprimé presque instantanément une fois transféré il serait possible de faire tourner une animation de qualité moyenne. Ou bien on pourrait afficher une animation de meilleure qualité mais sur une plus petite partie de l'écran, et c'est sûrement cette direction que Commodore prendra.

Pour reproduire vidéo en FMV (full motion vidéo) il faut transférer 30 écrans d'environ 500k par seconde (NTSC) ou un peu moins en PAL! Dans ce cas il faudrait réduire le fichier de 500k à seulement 5k. C'est déjà possible avec un hardware très performant et le jeu de processeurs DVI d'Intel. Mais le prix du chipset (environ 2000 dollars) et la configuration nécessaire le rend impraticable pour le marché familial.

Le premier vrai concurrent pour le CDTV sera le CD-I de Philips et Sony, qui, lui, attend un nouveau circuit de compression de chez Motorola, et qui promet FMV pour environ 4000F dans deux ans. Commodore, pour sa part, ne veut pas attendre, et promet un adaptateur FMV pour le CDTV ultérieurement.

Mais certains éditeurs de logiciels doutent de la nécessité d'une vraie reproduction vidéo dans le nouveau champ de multimédia interactive. D'après Virgin, par exemple, les recherches montrent qu'une séquence vidéo peut couper l'interactivité de l'utilisateur: il devient simple observateur, presque somnolent, en regardant la séquence, et perd la sensation de participer.

En fait, Virgin a trouvé que des animations de seulement une ou deux secondes sont souvent adéquates, permettant l'affichage à partir de RAM: et pour cela, l'Amiga est très doué!

Le futur CDTV et ses peripheriques

CDTV Made in Japan?

Commodore International serait-il en train de vendre des licences pour fabriquer les compatibles-CDTV aux japonais? Si cette rumeur était fondée cela signifierait un grand bond en avant pour l'avenir du CDTV, de l'Amiga ...et de l'innovation en marketing de Mr Commodore.

LES REVELATIONS DE BUCAS

Avant de vous plonger dans vos belles pages de news, foncez en page 10 pour découvrire les révélations que Gerard BUCAS, président de Great Valley Products, nous a réservé. Grouillez-vous, ça vaut le coup (A-NEWS, le journal dont vous êtes le héros). Vous êtes encore là ?? ok!, une 68040 raaapide pour le 3000, une carte 24 bits pour cet hiver, un modem intellignent mais pas cher, dois-je continuer ??

Le nouveau VirusX4.01 rattrape quelques bogues - mais pas des virus supplémentaires

Le Virus-X 4.01 est arrivé mais son auteur Steve Tibbet explique que ce n'est qu'une version déboguée et légèrement améliorée. Relativement peu de gens ont besoin de faire la mise à jour de la version 4.

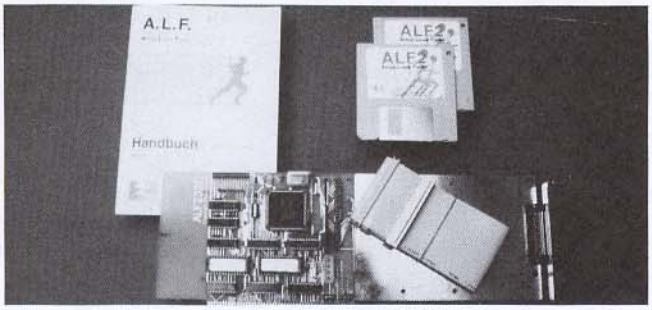
Cette dernière version de cette tueuse de virus la plus connue ne détecte pas plus de virii que la version 4. Ce ne sont pas les nouveaux virus qui manquent, mais Steve n'a pas eu le temps de s'en occuper. Les seuls changements sont les suivants:

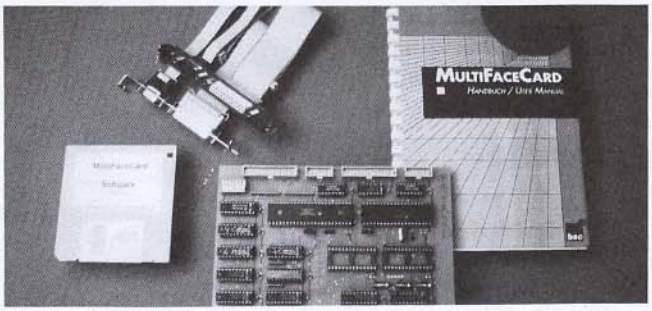
- disparition d'un bogue "read from location zero" qui plantait des Amiga équipés de contrôleurs A2091;
- compatibilité accrue avec AmigaDOS 2.0;
- option -n permet à VirusX de ne pas ouvrir une fenêtre. Pour voir le contenu d'un bootblock il faut lancer VirusX une deuxième fois. Il verra qu'il est déjà en mémoire et vous donnera l'option d'ouvrir une fenêtre..
- pas de code source ni documentation de KV; ils seront distribués avec la prochaine révision complète.

D'après Steve il y a couramment deux fausses versions de VirusX: 4.4 et 5.0, alors attention!

SCSI-2 arrive sur Amiga

BSC büroautomation d'Allemagne annonce A.L.F. 3, un des premiers contrôleurs SCSI-2 pour l'Amiga, et prétend qu'il peut atteindre des vitesses de transfert





Carte disque dur ALF2 (à gauche) et la MultiFaceCard (à droite)

de 2 Mo/s (avec carte accélératrice et disque dur de 200 Mo).

ALF 3 est autoboot et compatible avec Kickstart 2.0. Il n'est pas DMA, et d'après BSC ceci est un avantage, les interfaces DMA étant beaucoup moins accélérées par les cartes accélératrices. A vérifier. Prix en Allemagne: 795DM.

...Et une carte multi-port

MultiFaceCard, la première carte Amiga à quatre ports (deux séries et deux parallèles), est également annoncée par BSC.

Cette demi-carte pour A2000 et A3000 (et pour A500 avec boîtier d'expansion) est vendue au prix de 578 DM en Allemagne. Les ports peuvent fonctionner simultanément, et plusieurs cartes peuvent être installées côte-à-côte.

Les ports série RS232 sont utilisables aux vitesses standards entre 75 et 19200 Bauds et aussi MIDI 31250 Bauds. La carte est déconnectable, et programmable par développeurs. Elle comporte un circuit timer MC68230 et récepteur/transmetteur double asynchrone MC68681.

Une fois le logiciel installé la carte est automatiquement reconnue (command Binddrivers du Workbench) et les ports prennent les noms PA1:, PA2:, SE1:, et SE2:. Selon bsc la carte est compatible avec tous les logiciels pour l'Amiga. Pour certain programmes graphiques qui demandent SER: ou PAR: le logiciel de la MultiFaceCard peut rediriger le signal au port voulu.

BSC annonce aussi le PeGe500, un boîtier d'expansion pour Amiga 500, pour fin octobre.

BSC cherche actuellement un distributeur en France pour ses produits Amiga (*BSC büroautomation AG i.G., Lerchenst.5 Aufgang II, 8000 Munchen 50, tél 089/308-4152, FAX 089/351/0459*)

Telefraug

Le nouveau numéro de téléphone de FRAUG est le 59-24-67-14 (nous avons donné un numéro erroné le mois dernier). Les horaires du standard sont: du Lundi au Samedi de 9h à 12h et de 14h à 19h30; et le Vendredi soir de 21h30 à 1h du matin environ (bâille).

Comptas sur Amiga

Non seulement un mais DEUX comptas familiaux en français pour Amiga! Le premier est Familicompt de Yves Huard et Thierry Rey distribué par Clement Informatique de Lyon (tél 72-61-84-28) au prix public conseillé de 450F, le deuxième est Compte-Chèque distribué par Esat Software de Bordeaux (tél 56-96-35-23) au prix de 250F.

Cédric Jr. se penche actuellement sur ces deux logiciels et nous donnera son verdict le mois prochain mais en attendant voici un avant-goût en forme d'écran de chaque programme.

Publishing Partner Master en français

Publishing Partner Master version 1.8 pour Amiga est dorénavant disponible en français au prix maximum conseillé de 2295FHT (2721.87FTTC).

Ce logiciel réveille des souvenirs de notre tout premier AmiEXPO; c'était à Los Angeles début 1988, juste avant le lancement d'A-News. Nous nous y sommes procuré un des premiers Professional Page de Gold Disk, tout chaud sorti du four, et depuis nous avons utilisé Pro Page pour faire 29 AmigaNiouzs. C'est un bon logiciel, facile à manipuler, avec une bonne interface Postscript et une façon simple, rapide et efficace d'incorporer des graphismes dans les pages. Quelque bogues bien exaspérants (surtout l'erreur "Format Fichier Incompréhensible" que nous ne pardonnerons jamais à Gold Disk), mais relativement solide et utilisable en multitâche.

Mais nous avons aussi vu un prototype de Publishing Partner Professional de Soft-Logik, premier concurrent potentiel pour Professional Page, et nous l'avons trouvé bien séduisant avec une foule de fonctions et une interface beaucoup plus configurable par l'utilisateur.

Avec le passage du temps, Publishing Partner Professional est devenu Pagestream, et puis, pour la France, Publishing Partner Master. L'histoire du programme est peu glorieuse, étant surtout une série de versions les unes légèrement moins boguées que les autres. Nous avons volontairement écarté le programme pour

Ecran de Familicompt

cette raison, et Upgrade Editions nous affirme qu'il n'a pas traduit les versions précédentes pour la même raison.

Mais voici enfin PPM entre nos mains en version 1.8 française. Cette version promet les compléments suivants:

"- Programme d'installation sur disque dur automatisé;

"- gestionnaire de polices de caractères permettant de charger et enlever des polices en cours d'utilisation, et de mémoriser des chemins d'accès différents pour des groupes de polices;

"- nouveaux pilotes d'importation, un module de césure française, et de nouveaux pilotes d'imprimantes offrant désormais une compatibilité avec plus de 200 modèles d'imprimantes;

"- une foule d'améliorations de détails, allant de l'impression des noms de couleurs sur les séparations à une nouvelle gestion des fonctions graphiques et des feuilles de style;

"- un total de 22 polices, dont six nouvelles."

Pour les utilisateurs de PPM enregistrés en France, Belgique et Suisse une mise à niveau est disponible chez Upgrade pour 395FTTC plus port, ou "exceptionnellement" 1490FTTC plus port pour les possesseurs de la version Pagestream.

Le tout est de savoir si actuellement on peut se servir de ce programme sans subir des plantages et anomalies au point de l'abandonner encore une fois... Nous lutterons de toutes nos forces pour donner une chance à PPM, sachant que, étant utilisateurs habitués d'un programme concurrentiel, et étant au courant de son passé malheureux, il est déjà défavorisé. Test complet le mois prochain.

Pack Education (voir en bas de page)

Les Anglais tombent pour l'Amiga

Le Computer Entertainment Show à Londres en septembre était dominé par l'Amiga, actuellement LA machine vedette en Grande Bretagne (voir reportage de CRS, page 46). Environ 160 000 Amigas ont été vendus outre-manche entre juillet 1989 et juillet 1990.

Le journal Computer Trade Weekly note que les ventes de logiciels pour l'Amiga ont "tout simplement sauvé la vie à de nombreuses sociétés dans une année très difficile".

Les chiffres montrent que la part du marché ludique tenue par l'Amiga a doublé (presque 30%) entre juillet 1989 et juillet 1990. L'Amiga est maintenant en tête de liste. Ses rivaux les plus prôches sont le Spectrum (baisse de 8% dans la même période), le C64 (croissance de 4% - un bon score!), l'Atari ST (baisse de 1%), l'Amstrad (baisse de 4%), le Sega (baisse de 2%), et le PC qui reste stable à environ 1% du marché.

Le C64 refuse obstinement de mourir. On estime à pas moins de 500 000 le nombre d'unitées vendues en Grande Bretagne en 1989-90 et le lancement du £99 C64 Games Console va lui donner un nouveau souffle (les deux machines acceptent les cartouches de jeux).

Et en France..?

Il y a actuellement environ 85000 Amigas en France, selon les éstimations de Ben Phister, directeur téchnique de Commodore France, publiés dans "Amiga Mail Marketing".

Il brosse un tableau particulierement idyllique de la progression de l'Amiga 500, qui depasse en ventes l'Atari ST, une machine qui se vendait cinq fois mieux que l'Amiga il n'y a pas longtemps.

Le facteur décisif, selon Mr Phister, a été la baisse de prix de l'Amiga en janvier qui l'aa ramené au même niveau que l'Atari. "Il n'est pas étonnant que depuis ce moment-là, l'Amiga se vende mieux que l'Atari" ajoute-t-il.

Commodore éstime qu'il y a environ 5000 A1000 en France et que la proportion de A500/A2000 est de 8/1, ce qui donne un chiffre d'environ 10000 A2000 dans l'hexagone. Commodore projette des ventes de 60000 A500 entre juillet '90 et juin '91.

RDV

Quelques rendez-vous:

En France, le Salon de la Micro, du 26 au 29 octobre à la Villette à l'espace nord, Paris.

En Angleterre, le Commodore Christmas Show, les 16,17, et 18 novembre au Novotel, Hammersmith, Londres; le Computer Shopper Show, du 6 au 9 decembre, à Wembley, Londres.

En Allemagne, Amiga '90, du 9 au 11 novembre, Köln Messe, Köln.

Afficher 16 millions de couleurs

ça sera possible avec le Harlequin Framebuffer d'Amiga Centre Scotland, qui nous envoie quelques details sur son prototype.

Cette carte pour Amiga 2000 et 3000 sera disponible en PAL et NTSC avec logiciels pour charger des images IFF, Sculpt, Scanlab, DigiView etc. Le signal de sortie est RGB broadcast 24-bits/pixel couleur (16777,216 couleurs), entrelacé ou non-entrelacé. Les définitions en PAL sont de 740*576, 832*576, et 910*576.

L'affichage est full overscan en tous modes et résolutions et le signal est genlockable en mode entrelacé. Un "Harlequin Genlock" sera proposé ulterieurement. La carte est programmable, et équipé de 1.5Mo à 4Mo de vidéo RAM, ce qui n'empêche pas l'Amiga 2000 d"utiliser ses 8Mo de fast RAM habituels.

Il est possible de mixer la sortie Harlequin avec des graphismes Amiga (par exemple titres) en utilisant un genlock Amiga équipé d'un input RGB. Le signal peut aussi être enregistré directement en vidéo via un encoder to composite, Y/C ou YUV.

Disponibilité et prix non-annoncé. (*Amiga Centre Scotland, 4 Hart St Lane, Edinburgh EH1 3RN, Ecosse. Tél 1944-31-557-4242, FAX 1944-31-557-3260*)

Lamer

Méfiance! Le virus LAMER se trouve sur la deuxième disquette du troisième numéro de RAMPAGE, disk-magazine Anglais pour l'Amiga.

Aux Amigaïstes Québecois

Un nouveau service d'abonnements est disponible à partir de ce mois : pour recevoir A-News chez vous presque aussi vite qu'en Europe : 12 numéros pour 69.00$; anciens numéros 5.00$ l'exemplaire.

Paiement mandat poste, cheque visé ou carte VISA (numéro, date d'expiration, signature) à: Proback, 1016 rue Charles-Garnier, Drummondville, Québec, Canada J2B 2H4.

Pack "Education"

Commodore France propose pour la rentrée le package "Amiga School" au prix de 3990F.

Dans le coffret on trouve un Amiga 500 et six logiciels :

- "A la poursuite de Carmen Sandiego dans le monde" (logiciel ludique d'apprentissage de géographie);
- "Ballade au pays de Big Ben"
- "Enigme à Oxford" (apprentissage de l'anglais)
- "Deluxe Paint II" (dessin)
- "Kindwords 2.0" (traitement de texte)
- "Ports of Call" (jeux de reflexion stratégique)

CIS annonce que la **carte SC 501 'Trapper"** SPIRIT n'a jamais été aussi bon marché que maintenant : 550 FF TTC prix public. C'est normal, Saddam HUSSEIN n'en fabrique pas. Rappelons que la SC 501 est une carte d'extension 512 Ko + horloge calendrier destinée à remplir la trappe d'extension située sous le 500 (c'était pas conçu pour cacher de la dope) d'ou son sobriquet de trapper.

A-LINK, l'association DP dont vous parlait le ChorizoKid le mois dernier nous annonce une réalisation conjointe A-LINK-BUGSS : la MEGA-PASTEUR. Vous y trouverez pres de 20 antivirus, copieurs de bootblocks, afficheurs de bootblocks... Les must y sont, comme Master Virus Killer 1.8, VirusX 4.0, Virus Expert 1.4, Virus Control 1.3... Disponible tout de suite au prix attractif de 30 FF A-LINK propose toujours AMIGATEL en version 2 avec téléchargement pour 110 FF et le câble qui va bien avec à 130 FF. A-LINK, 7, rue du Colisée 33000 BORDEAUX

La societé CICI annonce l'apparition prochaine d'un "multi-TBC digital orienté Amiga" revolutionnaire capable d'avaler tous les types de signaux vidéo codés ou composantes, de les recalibrer en phase et en niveaux, de les incruster sur la sortie vidéo Amiga ou sur l'image d'un frame buffer integré, de leur appliquer des effets pre-programmés et de les recoder une fois traités. Un toaster avec plus d'entrées ?? un monstre numerique à modules indéfinis ?? on n'en sait rien... Notre abominable tibetain approchera la bête prochainement mais avec méfiance.

Le projet de carte graphique COMMODORE (LOWELL) en serait à son stade final. On murmure qu'elle serait disponible des decembre aux USA... mais tout peut encore arriver.

REVUE DE LA PRESSE AMIGA ALLEMANDE par Christian Sager

Voici venue la saison des salons européen. Exception faite des bidouilleurs, ceux qui achètent du hard à cette occasion doivent faire très attention.

Un seul conseil : achetez une marque connue chez un revendeur connu. Assurez-vous toujours d'une maintenance ou assistance. C'est à l'utilisateur de ne pas se

«petites» en prix **TRUMPCARD** *«grandes» en performances*

IVS et BUS PLUS FONT LA RENTRÉE ET PRÉSENTENT TRUMPCARD Professional la STAR des contrôleurs disque dur SCSI Amiga

La carte contrôleur SCSI pour Amiga la plus rapide du monde ! (transfère les données plus vite que son ombre...) (*)

- Dperf2 times supérieurs à 1 500 K/seconde.
- Capable de réaliser des animations en HAM à 25 frames par seconde (PAL), 30 frames (NTSC) avec son.
- Conception NON-DMA, assurance d'aucun conflit avec l'overscan.
- Haut niveau d'intégration utilisant la technologie VSLI Gate Array, qui assure un haut niveau de fiabilité.
- Est livrée avec le nouvel utilitaire IVS 2.0 (avec fenêtre d'aide et fenêtre graphique de partition).
- Permet à plusieurs ordinateurs de partager un même disque dur.
- Conçue pour tirer le maximum des cartes accélératrices 68020 et 68030.
- Déjà prête pour le 2.0.
- Compatible avec les Amiga A500 et les Amiga A2000/A2500.
- Et, toujours la seule carte contrôleur compatible A-Max.

En démonstration et en vente dans les "PROFESSIONAL" boutiques.

** Encore un Grand Merci à Lucky-Luke*

I.V.S. est importé et distribué en France par BUS PLUS
41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

tromper. C'est à lui de ne pas jouer sur les mots ni de le permettre. Vendeurs et acheteurs doivent avoir la même définition et le même sens pour un même mot. Une voiture ne roulera pas longtemps à l'huile car c'est plus difficile que la voiture à l'eau! La recherche du prix le plus bas peut parfois compromettre la qualité ou la compatibilité. C'est comme les cartes d'extension pas chères qui s'achetaient sous le manteau à la foire de Hanovre et qui sont en panne deux jours après.

Vous avez dit CEBIT? Ne mélangez pas disponibilité/annonce prochaine, maintenance / dépannage, support technique / assistance, hotline / ligne occupée. C'est là le rôle d'un magazine... informer. Face à l'étendue de l'offre informatique, à la complexité des technologies mis en oeuvre, à la diversité des besoins, il faut être de conseil et non utiliser ce support à des fins propagandistes. En clair, ne pas publier n'importe quoi pour faire du papier. Pour faire plaisir au YETI, je citerais un proverbe Pujabi : " Si tu veux bien manger et ne manger que ce que tu aimes, ne prend pas de plat préparé. Mieux vaut apprendre à faire sa cuisine."

La cuisine de qualité commence ici. Le seul vrais conseil que je pourrais vous donner, c'est de faire attention en cas d'achat par correspondance. C'est un moyen réservé aux utilisateurs avertis et peu pressés. En théorie, une même règle s'applique à votre revendeur et à la vente par correspondance. Le nombre de sociétés de VPC a doublé alors comment faire la différence entre constructeur spécialisé, filiale de chaînes de distribution ou petit magasin dont c'est une activité annexe?

Dans toutes les pubs, vous trouvez un numéro de téléphone, de télécopie ou minitel pour conférer une image d'éfficacité et de rapidité. Sachez que la loi autorise des délais fixés à ... un mois. Puis il faut l'installer.

Enfin, je vous ai fait part de mon sentiment avant de vous présenter une nouvelle fois mes lectures allemandes: ***Amiga magazine - Amiga Joker - chip - Computer Live - Kick start - Amiga dos - c't - ASM - Power play - Toolbox - Amiga special - Amiga Welt.*** Pour information sachez que la valeur du mark se situe à 3.5 du franc.

SOFT

Un nouveau macro assembleur pour l'Amiga du nom de OMA (Optimierender Makro Assembler) n'est pas qu'un assembleur mais un package pour développeur. Il est composé d'un éditeur HITEX très complet, d'un macro assembleur compatible avec celui de MetaComco grâce au Pseudo-Opcodes ainsi que pour ceux spécifiques au DevPac. D'après les tests effectués il semblerait qu'il soit le plus rapide de tout les assembleurs pour Amiga; de plus, on peut pré-assembler les includes. Le Linker est compatible avec ALink mais beaucoup plus rapide. Si vous préférez utiliser BLink de Lattice ou la DP version de Fish 40, il n'y a aucun problème. Par contre, il ne supporte pas le ARexx ni le 68020 et n'a pas de débugger (C't octobre 1990).

Dans le Computer Live de septembre, un test de deux softs pour des transferts Amiga-Pc. Le PC-Handler qui ne sert réellement qu'à des transferts de datas, sans accentuation et caractères spéciaux mais qui à 29.- DM est très concurrentiel (c). Cross-Dos, facile à installer, reconnait vos lecteurs: c'est le meilleur. Son prix plus élevé 60.- DM peut se justifier pour sa performance (d). Dos-2-Dos est distribué dans sa version 3.3 (100 DM) (d). VoRecOne est une combinaison hard/soft pour parler avec son Amiga (voir test A-News). Son prix: 298 DM (Kick Start, Septembre 1990 - Amiga Dos (e)).

Spécial Milliste: Roßmöller propose une extension RAM de 8 Méga pour l'Amiga 1000, sans soudure. La carte avec 2 Méga coûte 598 DM (f). Si vous avez un Sidecar, Amiga Magazin d'août explique comment doper le 4,77 MHz.

PageStream, dans sa version 2.0, supporte les fonts Agfa CompuGraphic, Adobe type 1. Prix 598 DM (Amiga Magazin, Août 1990 (h)). Quarterback version 4.0 (la version 3.0 n'étant jamais sortie) est un backup de disque dur. La nouveauté: contrôle visuel du backup, les disquettes sont reconnues par le Workbench... Prix environ 100 DM (Kick Start, Septembre 1990 (e)).

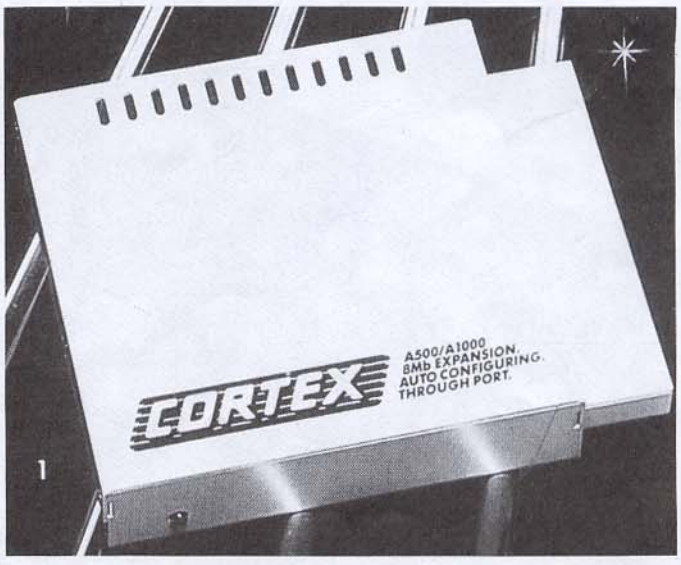
L'Amiga émule déjà le PC, le C64, le MAC et enfin le ST avec Médusa. Tout fonctionne et son prix est de l'ordre de 498 DM. (Amiga Dos Septembre 1990- Amiga Magazin, Août 1990). Il existe encore un autre emulateur CHAMELEON qui fonctionne de manière satisfaisante pour 100.- DM (Kick Start, septembre 1990 (l)).Le nouveau Lattice C se nommera SAS-C (Amiga Magazin, Septembre 1990).

HARD

Voici le résultat d'un test de six digitaliseurs par Computer Live. En tenant compte du materiel, du logiciel et du temps de digitalisation, le meilleur se nomme Snapshot! Pro+. Son prix: 900 DM (a). En seconde position, nous trouvons le Digi-Tiger 2.0. Les principales raisons pour lesquelles ce dernier passe en second plan sont la qualité de l'image et sa vitesse. Son prix est de 700 DM (b). Digi-View Gold 4.0 avec 400 DM est le moins cher. Les conseils:

- **Vidi-Chrom,** à 500 DM, est pour les débutants car satisfaisant au niveau du résultat.
- **Digi-Tiger** est pour ceux qui utilisent un magnétoscope plutôt qu'une caméra. Il a un problème pour les images très contrastées.
- **Snapshot Pro+**, dans sa version couleur (1300 DM) est l'idéal pour les débuts d'un pro.
- **VD4,** 1300 DM, n'est que satisfaisant.
- **Snapshot Studio Plus** existe pour les pro. Tout est excellent et le prix parait correct: 2800 DM(Computer Live, Octobre 1990 - Amiga Dos, Septembre 1990).

Dans le C't de septembre 1990, l'ar-



Voici le **Cortex 8Mo extension mémoire** externe pour A500/ et A1000, configurable en 2,4,ou 8 Mo (*Memory Expansion Systems Ltd, 46 Fenwick St, Liverpool L2 7NB, tél 1944-51-236-0480*)

ticle de Carsten Meyer affirme qu'à 7 MHz, le 68020 se roule les pouces. Avec seulement quelques petites modifications, on peut monter jusqu'à 14 MHz. Il explique que le Fat Agnus émet, à côté de la fréquence 7.2, un signal CDAC à la même fréquence. En passant ces deux signaux par une porte EXOR, on obtient un signal de 14.4 MHz. Intéressant non?

La carte multi-ports (deux séries, une parallèle, option SCSI), pour l'Amiga 2000, a une particularité: deux Amiga peuvent être mis en réseau. Son prix: 1400 DM (deux cartes complètes) (Kick Start, Septembre 1990 (g)). La nouvelle génération de disques durs Amiga m'oblige à modifier quelque peu le tableau paru dans A-News numéro 27: les meilleurs sont Trumpcard Infinit, AHS File Card, Kupke File Card et Externe, Vortex System 2000 et ALF 3 (Kick Start, Septembre 1990). A noter le disque dur AT-Bus avec Boil III comme device de la société FSE (Amiga Dos Septembre 1990). Un émulateur AT pour Amiga 500 sous CGA/Hercules avec une souris Microsoft est proposé par Vortex, sous le nom de ATonce-Amiga (Kick Start, Octobre 1990). X-Pert propose pour bientôt un transputer pour Amiga plus rapide qu'un 68030 à 50 MHz ainsi qu'une carte graphique 1600 x 1280 de 2 à 16 millions de couleurs (Amiga Dos, Octobre 1990 (k)). Une carte VGA pour Amiga... son vrai nom HAM-E 256 couleurs parmi 16.7 millions. Cette carte est connectée sur la sortie RGB a suivre...(Kick start octobre 1990)

DIVERS

Une solution au streamer (très cher) pour Amiga: le vidéo-backup. Que vous ayez un magnétoscope à 1.000 ou 8.000 F, la seule obligation c'est des bandes vidéo HQ neuves et le hard correctement connecté (cela se vérifie sur le moniteur). Pour 150 DM Superformance Vidéo Backup (deux cables et un soft) est un excellent produit (Kick Start, septembre 1990 (j)). Du 27 au 30 septembre, Amiga World est à Vienne... Moi aussi! Les produits les plus récents devraient être exposés, comme par exemple le lecteur de 1,52 Mo formaté sous Amiga Dos. Un programme de raytracing plus rapide que Sculpt 4D ou Turbo-Silver et plein d'autres choses, je vous en parlerais plus longuement dans le prochain numéro.

Dans mon agenda, j'ai noté:

Computerhobby'90 Karlsdorf-Neuthard le 13.10.90

Orgatec Köln 90 du 25 au 30 octobre plus de 2.000 exposants...

Amiga'90 Köln qui vaut le détour pour tous les amigaïstes

(a) Audio & Vieotechnik Dietzmann, Dammstr. 42, 2300 Kiel

(b) Klaus D. Tute, Soft, Art und Hardware, Mathildenstr. 12, 3000 Hannover

(c) Media-Verlag, Hammerbuhlstr.2, 8999 Scheidegg

(d) Consultron BSC, Lerchenstr. 5, 8000 Munchen 50

(e) DTM, Poststr. 25, 6200 Wiesbaden
Tél: 06121-50-20-50

(f) Roßmöller Computer Technik, Neuer Markt 21, 5309 Meckenheim
Tél: 02225-2061-63

(g) CSS Auf der Warter 46, 6367 Karben 1
Tél: 06071-34905

(h) Gold Vision - Kurfürtendamm 64-65, 1000 Berlin 15
Tél: 030-8833505

(i) RCS Management - 2075 University Street, Suite 1712, Montréal - QC Canada

(j) Superformance - Weisgerber - Rathausstr. 2, 6551 Fürfeld
Tél: 06709-778

(k) X-PERT Computer Services - GmbH Weiherwiese 27 - 6270 Idstein/Ts
Tél: 06126/3056

(l) MAXON Computer - Schwalbacher Str. 52 - 6236 Eschborn
tél: 06196/481811

VOUS AVEZ CHOISI COMMODORE. NOUS AUSSI !..

512 Ko + horloge 550 F
Lecteur 3 1/2 690 F
L'ensemble 1200

LA QUALITE N'A PAS DE PRIX.

NOUS VOUS L'OFFRONS!!

A 500 + 512 horloge 3 *
A 2000 6 *

* Veuillez remplir les cases avec des prix trouvés dans cette revue .

Professionnels de la vidéo
SOYEZ EFFICACE !!
pour travailler il faut....
1 Amiga 2000 avec écran
1 extension 2 Mo (ext 8M°)
1 GVP 42 Mo autoboot série II
L'ensemble.....15 900

Choisir un GENLOCK
- GST GOLD PRO 6 400
bon rapport qualité prix
- MAGNI 17 730
s'utilise en régie

INFOLOGS
41, Bd Baille 13006 MARSEILLE 91 47 01 79

Les logiciels nécessaires dépendent de votre besoin. Nous les connaissons, mais les prix et les produits évoluent :
N'HESITEZ PAS A NOUS CONSULTER

Disquettes 3 1/2
par 10 5.50
par 50 5.00
par 100 4.50

le Coin Ram
A 590 les 512K 440 Frs
A 2000 les 2Mo 1430 Frs

A 2000 carte 2 / 8 Mo
Peuplée 2 Mo 2990 Frs

A 590+2Mo
Dur 20Mo+2Mo Ram
4490.00

POINT DEMO
GVP - A 3001

Vous n'êtes pas équipé ? Nous vous donnons les moyens de travailler. Seul ! Ou avec notre aide.
Demandez notre tarif PRESTATIONS

A 3000
EN DEMO

Paiement à la commande Remise 2%
Commande téléphonique envoi en C.R.
Frais de port : poste 30F transporteur 100F
C.Remb. : poste 60F transporteur 150F
Nous acceptons les bons grands comptes
* La Garantie MATERIEL TESTE *

Centre technique agrée
S.A.V. sur place

L' AMIGA 3000 est maintenant disponible
profitez de nos REDUCTIONS !

Club Micro
Domaine public

Offre promotionelle dans la imite des stocks disponibles

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page

Gerard BUCAS, président de GVP...

Tea and scoops !

■ Cet américain débonnaire en vacances dans le sud-ouest de la France est président de GVP et s'est specialisé dans les amiga Hautes Performances.

Profitant de la complicité de Franck LAFAGE, boss de CIS et donc importateur GVP, je suis allé assaillir de questions Gerard BUCAS lors d'un des trois petit dej' qu'il a pris en France pendant ce mois de septembre 90. Vous allez vous en rendre compte, cette intrusion matinale s'est révélée particulièrement intéressante, bien au delà des espoirs de notre rédaction Compte tenu de la sortie des nouveaux contrôleurs SCSI, nous espérions tout au plus avoir une déclaration d'intentions concernant une carte 68040...

✎ *FRedChef*

FRed: Je pense que tous les possesseurs d'amiga connaissent GVP, au moins à cause des cartes accélératrices, mais on sait assez peu de choses en ce qui concerne la société elle-même.

Gerard BUCAS: Il y a quatre ans, j'étais directeur de la recherche chez Commodore. Le manque de détermination des dirigeants de la société à faire évoluer l'amiga m'a conduit à fonder Great Valley Products. Nous employons actuellement une trentaine de personnes dont plus de la moitié à la conception et à la fabrication. Nous venons de nous installer dans 1100 m2 de locaux à King Of Prussia en Pensylvanie et nous sommes maintenant équipés d'un système de conception électronique par ordinateur qui nous permet de concevoir nos propres processeurs. Notre ingénieur en chef a présidé à la conception de deux des coprocesseurs du 3000 et une grande partie de nos ingénieurs arrivent également de chez Commodore.

FR: GVP est-elle la plus grosse société de périphériques pour Amiga ?

GB: GVP a sensiblement la même taille que SUPRA Corporation mais nous ne faisons que de l'Amiga alors que SUPRA développe des gammes pour le mac, le PC et le ST.

FR: Nous testons ce mois-ci vos nouveaux contrôleurs SCSI série II. Que pensez-vous de la concurrence qui commence à régner sur le marché des Hard Cards ?

GB: Nous sommes très confiants. Cette nouvelle génération de contrôleurs DMA a bénéficié d'une intègration maximale et d'un driver surpuissant. Nous proposons des nouveaux disques comme les QUANTUM low profile et de nouvelles capacités qui devraient couvrir tous les besoins. Nous allons également commercialiser un boîtier disque dur équipé de ce nouveau contrôleur pour le 500. Enfin, nous proposons un kit d'upgrade pour nos anciens contrôleurs à un tarif qui devrait intéresser beaucoup de gens. Je pense qu'il sera difficile de faire mieux que GVP.

FR: Depuis la première annonce des caractéristiques du 3000 aux développeurs, beaucoup de gens, y compris certains responsables de Commodore, misent sur l'apparition d'une carte accélératrice GVP à base de 68040 pour cette machine.

Qu'en est-il ?

GB - C'est du futur proche. En fait, notre carte 68040 pour le 3000 en est à un tel stade d'avancement que je peux vous en parler des maintenant. Elle se présente sensiblement de la même façon que nos accélérateurs 68030 actuels : elle se connecte au slot CPU de la carte mère du 3000 et exploite la mémoire implantée d'origine dans la machine. De plus, nous avons conçu une carte d'extension mémoire en piggy back destinée à recevoir de la RAM 32 bits ultra rapide à 40 ns.

FR - Qu'escomptez vous comme performances ?

GB - Notre première carte sera cadencée à 25 Mhz et devrait être environ deux fois plus rapide que notre 68030 à 50 Mhz. Ca représente, en calcul pur, environ 50 fois la puissance d'un amiga de base.

FR - Cette carte 68040 sera disponible dans quels délais ?

GB - Si Motorolla tient ses engagements, nous devrions être en mesure de commercialiser les premiers exemplaires dans le courant du premier trimestre 91.

FR - Envisagez-vous une carte 68040 pour le 2000 ?

GB - Oui, bien sur, mais nous préférons pour l'instant continuer à améliorer nos accélérateurs 68030. (*FRedChef : aux dernières nouvelles, les évolution dont parle Mr Bucas sembleraient porter sur la RAM 32 bits des cartes A3001 : possibilité d'installer moins que les 4 mégas minimum actuels et capacité à gérer jusqu'à 20 mégas*). Disons qu'un accélérateur 68040 pour 2000 est tout à fait envisageable dans le courant de l'année prochaine.

FR - Avez vous d'autres projets pour le 3000 ?

GB - oui, une carte 24 bits.

FR - heu, une carte graphique 24 bits ?

GB - Précisément, une carte vidéo 24 bits capable d'afficher 16 millions de couleurs parmi 16 millions mais en résolution PAL overscan (résolution vidéo, pas amiga). Il ne s'agit pas d'un frame buffer (mémoire d'image) car notre carte permettra de travailler en direct sur l'image 24 bits mais ce n'est pas non plus le Toaster de NewTek car elle n'offrira pas d'effets digitaux.

FR - Elle se présentera comment ?

GB - C'est une carte interne standard. Comme elle est destinée aux applications vidéo, nous avons décidé de nous limiter à une sortie en composantes RVB. Cela permet de coder l'image dans tous les standards et avec la meilleure qualité possible. Elle peut être genlockée par un signal composite, burst ou autre, ou RVB. Il sera également possible de digitaliser des images en 24 bits à partir de l'entrée RVB. En outre, elle est équipée d'un système de découpe digital qui, en plus de la possibilité d'incrustation de la source vidéo dans l'image ordinateur disponible sur la plupart des genlock, autorise également l'incrustation de l'image 24 bits dans l'image vidéo source. Ce keyer digital permettra également d'afficher l'écran de travail de l'amiga, en surimpression sur l'image 24 bits. Toutes ces fonctions seront pilôtable de façon logicielle.

FR - Justement, pensez-vous fournir un logiciel avec cette carte ?

GB - Oui, nous espérons fournir un programme PAINT rudimentaire et des utilitaires d'affichage de fichiers 24 bits mais nous sommes surtout en contact avec les sociétés spécialisées dans le graphisme amiga comme Electronic Arts ou NewTek pour des développements ultérieurs.

FR - Envisagez-vous une version de cette "dream-card" pour le 2000 ?

GB - Elle fonctionnera également dans le 2000. Il suffira d'installer une petite carte dans le slot vidéo pour récupérer les signaux RVB de la sortie moniteur d'origine pour les afficher sur l'écran de la sortie 24 bits, elle aussi en RVB, via le système de découpe digital de la carte. De surcroît, ce traitement de l'affichage d'origine de l'amiga produira sensiblement le même effet qu'un flicker fixer.

FR - A partir de quand pourriez-vous commercialiser votre carte 24 bits ?

GB - Nous devrions la présenter en Europe à l'AMIGA 90 de Cologne début novembre et commencer à la commercialiser début 91.

FR - Etes vous en mesure d'annoncer un prix ?

GB - Non; pas encore. Disons qu'elle devrait être sensiblement moins chère que des cartes équivalentes pour le mac II, c'est à dire des cartes vidéo genlockables capable de digitaliser en 24 bits et équipées d'un système de découpe.

FR - Vous nous préparez autre chose ??

GB - Oui, nous travaillons également sur une carte de communication à fonctions multiples. Outre des possibilités de modem et de fax, elle pourra tenir le rôle de répondeur et de mini-serveur grâce à un système de reconnaissance des fréquences vocales (c'est le nom sérieux des téléphones qui se transforment en Bontempi quand on compose un numéro). Par exemple, vous laissez un message général à toutes les personnes susceptibles de vous appeler suivi d'un avis spécial "hey, Gérard, il y a un message pour toi, appuies sur la touche 2 du téléphone"; la carte reconnaîtra la fréquence du 2 et donnera accès au message. Ce système de reconnaissance permet également de donner des codes à vos messages et offre toutes les possibilités de ce type de systèmes.

FR - Ce sera une carte interne ?

GB - Oui, elle fonctionnera dans le 2000 et le 3000. Nous pensons aussi à une version pour le 500 qui se connecterait dans le bus d'extension de nos disques durs série II. Elle devrait être commercialisée à la fin de l'automne et devrait coûter moins de 2000 francs.

FR - Vous avez presque tout ce qu'il faut pour fabriquer un ordinateur, c'est pour quand ?

GB - Ce n'est pas encore au programme mais ça devient réalisable. Pour l'instant, nous nous contentons d'habiter dans les machines de Commodore.

FR - Justement, vous allez rester pro amiga ?

GB - Oui, notre slogan aux états-unis est "standardisons". Notre volonté est de reussir à imposer des standards de qualité qui posent GVP comme LE complement "hautes performances" de Commodore.

FR - Mr BUCAS, merci pour A-News et ses lecteurs.

Les HardCards GVP série II & FAASTROM

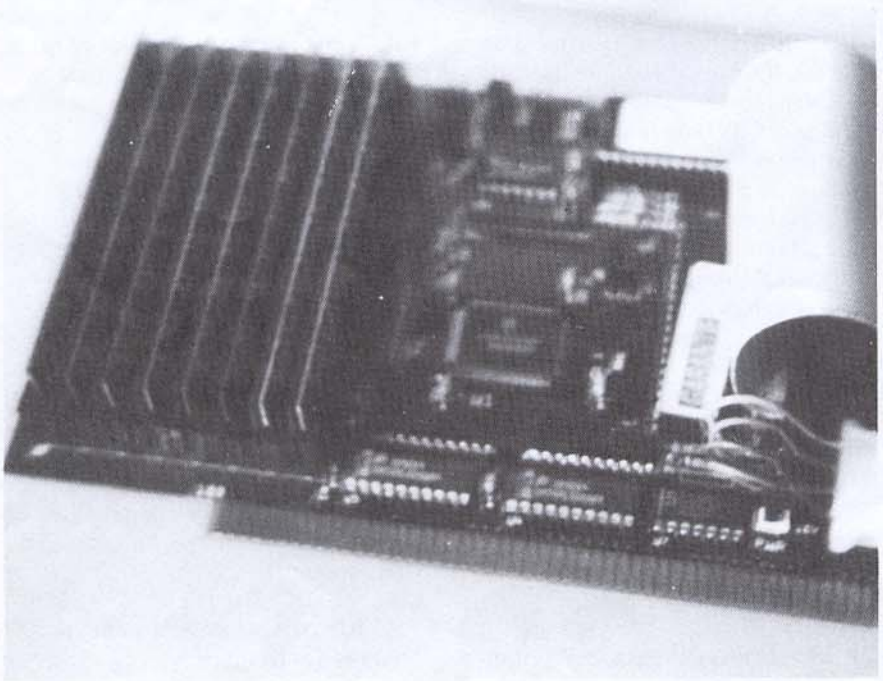
Un specimen de la nouvelle génération : notez notre disque QUANTUM "Low Profile" 50 Mo d'éssai.

Amateurs de vitesse bonjour. Alors que BMW tente désespérément de dealer ses série III WorldLine, j'ai testé les nouvelles cartes contrôleur SCSI série II de chez GVP. Comme le circuit de Montlhery n'était pas disponible ces jours derniers, je suis allé tourner sur le circuit de mon 2000.

Tout d'abord quelques rappels.

Pour ceux qui ignorent ce que signifie le mot disque-dur, je recommande la lecture du N° 16 de notre beau magazine tout dévoué à la miga. Pour les autres, je rappellerai simplement que HardCard désigne un ensemble disque dur/contrôleur monté sur une carte à enficher dans un des connecteur d'extension internes de la bête et que QUANTUM est une marque de disques durs. *(Tiens, tant que l'on parle de QUANTUM, sachez qu'il existe maintenant une nouvelle gamme chez ce fameux constructeur. Les nouveaux modèles sont des 3 pouce 1/2 mais font seulement la moitié de l'épaisseur de leurs aînés. Ils sont plus rapides et ont une capacité de 50 Mo au lieu de 40 Mo pour le modèle de base. Re-tiens, Ces nouveaux disques sont disponibles dans la gamme GVP avec les nouvelles HardCard.)*

Et voila, 8 Mo de Fast RAM sur une Hard Card (HCD)



Les HardCards

La nouvelle gamme ne se compose plus que de deux références : la HCD est une HardCard au sens propre du terme, la HCD Plus une HardCard avec extension mémoire 16 bits en modules SIMMs montés perpendiculairement à la carte.

A première vue, tout est nouveau sur ces HardCards puisque elles ne ressemblent en rien à leur "ancêtres". En fait, Le contrôleur garde le même schéma mais l'électronique a été intégrée au maximum ce qui permet de disposer de suffisamment de place sur la carte pour pouvoir installer 8 Mo de FAST RAM sur les HCD Plus serie II contre seulement 2 sur les anciens modèles. Pour ceux qui ignorent tout de l'alchimie de l'intégration des composants, voici un peu d'éclairage : il s'agit de regrouper le plus possible de circuits dans un seul circuit ce qui demande une technologie de pointe. Les circuits spécialisés de l'Amiga (Agnus, Denise ...) en sont de parfaits exemples. Sans intégration, un Amiga serait composé d'une centaine, voir plus, de petits circuits qui occuperaient une place folle et dégageraient un max de calories. Effet secondaire, l'intégration faisant chuter les coûts de fabrication, les nouvelles HardCard seront donc moins chères. On pourrait s'étendre longtemps sur la qualité des produits GVP si leur réputation n'était plus à faire. Ca fait plaisir de voir des circuits aussi cleans.

Il me fallait verifier que le nouveau contrôleur DMA ne posait aucun probleme avec l'overscan (c'était un méchant penchant des premiers contrôleurs DMA). Apres moult tests jusqu'au severe overscan, je n'ai rien decelé.

Ces HardCard sont disponibles avec une gamme complète de disques durs allant du 30Mo au 200Mo. Pour mon test, j'ai utilisé un QUANTUM 50 Mo "low profile" qui me parait présenter actuellement le meilleur rapport capacité / performances / prix.

Le logiciel

Toute la partie soft à été revue pour tirer le meilleur profit des capacités de la norme SCSI II. Le driver est maintenant capable de reconnaître quasiment tous les types de périphériques SCSI (disques durs, amovibles, magneto-optiques, lecteurs de bandes, CD-ROMs, etc...) mais surtout il est en moyenne deux fois plus rapide que l'ancien driver (voir tableau des performances).

manuel qui donne accès au maximum de paramètres du périphérique y compris la modification du RDB (Rigid Disk Block) ou la taille des buffers alloués à chaque partition. C'est assurément l'utilitaire d'installation le plus agréable que j'ai pu utiliser à ce jour.

Grâce à la recopie automatique du driver en RAM 32 bits, si il y en à (pas besoin d'utiliser la commande SetCPU pour cela), l'utilisation d'une carte accélératrice A3001 augmente encore notablement les performances du système. Il semble en fait que dans cette configuration, ce soit le disque dur lui même qui traîne la patte et que le système pourrait aller encore plus vite, ça décoiffe.

Le kit d'upgrade FAAASTROM.

Pour ceux qui possèdent déjà une HardCard de la marque, GVP propose un kit de remise à niveau qui se compose d'une EPROM qui vient en remplacement de celle des anciennes HardCard et qui permet d'obtenir sensiblement les mêmes performances qu'avec les contrôleurs de la série II.

L'installation de ce kit ne pose aucun problème d'autant que, comme tous les produits GVP, il est vendu avec une documentation en français qui explique pas à pas le détail des opérations. Sans supplément de prix, le nouveau driver est compatible avec le nouveau standard SCSI II qui est plus rapide que l'ancien.

Cette possibilité d'upgrader très sérieusement les anciennes HardCards (HC, HCPlus et les contrôleurs SR) pour moins de 400 FF grâce au kit FAAASTROM est particulièrement appréciable. GVP avait déjà proposé des upgrades sur ses cartes accélératrices mais il semble maintenant que ça devienne une habitude et c'est agréable.

BREF...

Vu les performances de ce nouveau contrôleur, les HardCard SCSI GVP sont devenues les plus rapides du commerce. Le seul concurrent sérieux pourrait être, si son prix s'avere concurrentiel, la nouvelle TRUMPCARD PRO d'IVS que j'espère pouvoir tester prochainement. Hormis ces considerations de performances pures, la nouvelle génération GVP joue l'efficiacité dans l'esbrouffe. Le programme d'installation et la doc reussissent l'exploit d'être comprehensibles par le YETi (c'était la premiere fois qu'il formatait un disque sans la doc et sans räler). C'est la premiere chose à offrir à un 2000.

Romeo RAPIDO
n'a pas de freins à disques

P.S : Une "HardBox" pour le 500 à base de contrôleur série II devrait voir le jour dans les semaines qui viennent, je vous la montrerai (on m'a promis un look parfaitement intégré au 500.

Les produits GVP sont distribués en France par CIS. Tel : 56-374-378 et en Suisse par MICROTRON

Performances de la carte GVP série I avec un disque QUANTUM ancienne génération.

Création de fichiers /s 11
Suppression de fichiers /s 20
recherche de répertoire /s 94
déplacement de la tête /s 52

transfert en Ko /s avec buffer de

512	21	19
4 Ko	100	67
8 Ko	137	81
32 Ko	187	90

Performances de la carte GVP série II avec un disque QUANTUM nouvelle génération.

Création de fichiers /s 15
Suppression de fichiers /s 38
recherche de répertoire /s 95
déplacement de la tête /s 116

transfert en Ko /s avec buffer de

512	47	21
4 Ko	291	161
8 Ko	397	173
32 Ko	491	289
64 Ko	624	342
256 Ko	655	378

Performance de la carte GVP série II avec un disque QUANTUM nouvelle génération et une carte accélératrice GVP A3001 à 28 Mhz.

Création de fichiers /s 11
Suppression de fichiers /s 20
recherche de répertoire /s 94
déplacement de la tête /s 52

transfert en Ko /s avec buffer de

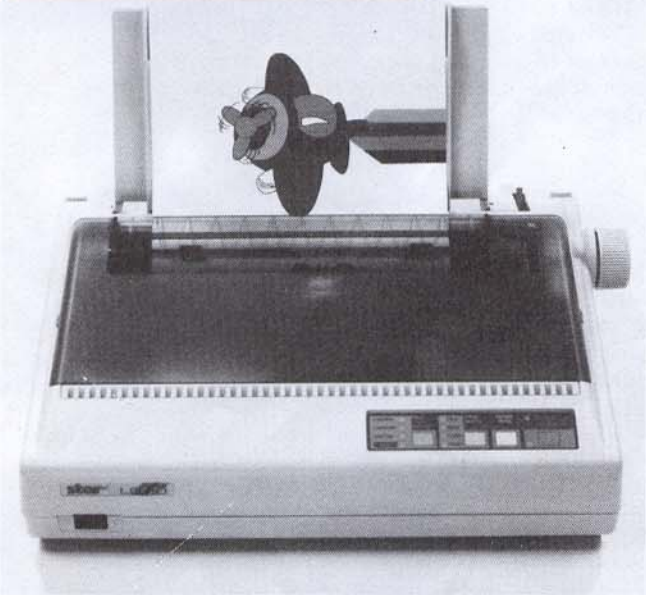
512	92	22
4 Ko	480	176
8 Ko	615	267
32 Ko	645	414
64 Ko	819	524
256 Ko	894	595

temps de chargement en s pour les trois systèmes

	HC série I	HCD série II	HCD & A3001
PPage	32	13	8
ProWrite	23	11	6
Sclupt 4D	7	5	3

Le kit FAAASTROM permet, pour moins de 400 FF, d'upgrader les anciens contrôleurs GVP au niveau de la série II avec sensiblement les mêmes performances.

LA STAR LC 10



Après l'article de Patrick Conconi sur la Canon BJ-130, je me suis décidé à vous présenter l'imprimante que j'utilise. C'est une Star LC-10 couleur. Je sais, elle n'est pas nouvelle, mais à voir les renseignements que j'ai pu avoir sur elle auprès de différents revendeurs qui " prétendaient " la vendre, je me suis rendu compte qu'il pourrait être utile de vous en parler.

Esthétique

Au niveau esthétique, rien à dire. La ligne est impeccable et son encombrement est normal (384x287x108 pour 4,7 kg). Je soulignerais toutefois la présence du connecteur parallèle sur le côté droit, ce qui evite tout gêne avec le papier quand on l'utilise en continu.

Côté doc, il y en a deux : américaine et française, très claires. Elle comprend une fiche cartonnée qui récapitule les fonctions disponibles par le panneau de commande ainsi que quelques rappels techniques (la fiche en anglais est en couleurs avec photos , veinards !!).

Alimentation papier

Bien sûr, comme toute imprimante digne de ce nom, elle fonctionne en mode continu et feuille à feuille (chargeur automatique possible en option) ! Mais l'avantage réside dans le fait que ces deux modes peuvent fonctionner en même temps !!. Non, non rassurez-vous, il n'y a pas deux têtes d'impression !. En fait il y a deux rouleaux : un devant, classique, et un second, dissimulé derrière sous un capot et qui est équipé de deux tracteurs à picots. Par une petite manette, vous actionnez alors à votre choix l'un des deux modes. Le chargement se fait automatiquement en relevant la barre du presse-papier au niveau du premier rouleau. Le passage de l'un à l'autre en cours d'utilisation est d'une simplicité enfantine : Si vous êtes en mode continu, à partir du panneau de commandes, vous faites "ressortir" le papier du premier rouleau pour qu'il laisse le champ libre à des feuilles simples. Mais il reste toujours engagé dans le rouleau à picots (celui caché derrière). Vous repassez alors en mode feuille à feuille et le tour est joué. Dans le sens inverse, le rouleau à picots renvoie le papier continu vers le rouleau principal et le tour est joué !! Fini les manips pour faire rentrer un papier récalcitrants qui s'entête à ressortir par le mauvais côté !!

Fonctionnement & Impression

Une des caractéristiques de la STAR LC-10 qui m'a séduite est son panneaux de commande. 4 boutons (couplés avec 10 diodes LED; un vrai sapin de Noël) permettent de commander la mise en marche (ON/OFF line), le pas d'impression et le style. Vous disposez de 2 types de pas : Pica et Elite, chacun d'eux pouvant être en Condensé, proportionnel ou simple, soit 6 possibilités. Ces pas peuvent être attribués à 4 types d'impression : Courier, Sanserif, Orator et Brouillon, qui peuvent à leur tour être affichés en normal ou italique ! Ouf ! Bien sûr, ceux qui connaissent l'amiga et ses drivers diront que l'imprimante basculera à chaque impression dans le mode qui lui a été spécifié par les Preferences ! Et bien, si cela peut arriver pour certaines imprimantes (que l'on corrige par exemple en configurant dans le mode choisi par l'intermédiaire de DIPs), vous pouvez lui imposer et vérouiller le mode voulu, simplement en maintenant enfoncé le bouton du style ou du pas (ou même les deux à la fois) lors de la mise sous tension.

Une autre fonction est disponible et se révèle très intéressante : le déplacement vertical du papier par micro-lignes dans les deux sens.

Quant à la qualité de l'impression, elle est très bonne pour une 9 aiguilles, aussi bien en texte qu'en graphique. Sa densité est de 60 à 240 pts/pouce !. Le seul reproche qu'on puisse lui faire à ce niveau est une certaine lenteur (120 caractères / secondes en bouillon-pica et 30 caractères/secondes en quasi-courrier pica !). Mais la qualité est fantastique ! De plus, elle est relativement silencieuse.

La vie en rose...

Il aurait été étrange que je ne parle pas de l'impression couleurs. Elle fonctionne bien entendu sur les 4 couleurs de base Noir, bleu, rouge et jaune. Etonnant, le consommable couleur est aussi bon marché qu'un ruban noir pour EPSON !!. Pour ce prix dérisoire, elle est capable de véritables chefs d'oeuvres, aidée par toutes les options que propose Preferences (Driver EpsonX[CBM_MPS-1250]). Mais je profite de ce paragraphe pour souligner une des particularités au niveau du pilotage : elle accepte les fameuses séquences ESCAPE mais certains traitements de texte interceptent ces commandes ; heureusement, STAR y a pensé et une séquence du type ((..)) contenant un simple caractère éditable et bien visible permet de commander le style, la taille (simple, double largeur, double largeur et hauteur, double hauteur), la mise en relief, l'italique et..... la couleur (7 couleurs : noir, rouge, bleu, violet, jaune, orange, vert). Idéal pour faire une bonne mise en page de texte !!.

Conclusion

Après près d'un an d'utilisation, elle est devenue la compagne fidèle et de qualité de mon Amiga. Outre la vitesse qui peut être un handicap pour certains, le seul problème que j'ai pu remarquer vient du détecteur de fin de papier. En effet, son ergonomie peut légèrement abimer la page à l'endroit où il la rencontre lorsque vous l'enfoncez. D'un autre coté, sa position (entre les deux rouleaux d'entrainement) diminue la longueur disponible de la page à 60 lignes.

Son prix ??. A peine 2100 FF en général. Attention aux rouleaux : leur prix peuvent aller de 60 francs à... 130 !! Alors prudence... (personnellement, le rouleau qui était livré avec n'a pas duré longtemps (bizarre ?!?), mais ceux que j'ai acheté ensuite (de marque STAR) fonctionne très bien au delà de la soit disant limite à 1 million de caractère brouillon par couleur)

Marc MENDEZ.

***NB** : Il semblerait que certains utilisateurs de KINDWORDS, par exemple, aient des problèmes d'impression avec cette imprimante, en particulier avec les SuperFonts. Personnellement, je n'ai rien remarqué. Si la STAR LC-24 peut poser des problèmes de configuration (en particulier pour trouver un driver qui remplisse toutes les fonctions) , pour la LC-10 , il n'en est rien .*

LES PACKS CADEAUX AMIE
PACK N° 1 : 10 LOGICIELS DE JEUX (originaux) + 1 SUPER MANETTE
PACK N° 2 : PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS, 10 DISQUES VIERGES, 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

AMIE LE PRO.

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 290 F
ou 3.190 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 390 F
ou 5.250 F*

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 490 F
ou 3.350 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1083
+ EXTENSION 512 K
5 690 F
ou 5.550 F*

PÉRIPHÉRIQUES

– 5 % SUR PRIX INDIQUÉS

PÉRIPHÉRIQUES A500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. PROMO 650 F
5" 1/4 Ext. PROMO 1 290 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko PROMO 600 F
512 Ko + Horloge PROMO 690 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS + 500 F
INTERFACE MIDI GOLD 570 F
PERFECTSOUND 3.0 790 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.690 F
GENLOCK GST GOLD VP 6.790 F
GENLOCK GST GOLD SP 5.500 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
SCANNER COUL. 5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 PROMO 3.490 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 290 F
NAKSHA 350 F
SOURIS OPTIQUE 590 F
TRACK BALL 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 390 F
MINI AMP 4 530 F
NORDIC POWER 875 F
POWER PC BOARD 500 3.690F

LOGICIELS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

– 10 % SUR PRIX INDIQUÉS

LOOM	230 F
ANARCHY	200 F
FALCON MISSION 2	210 F
BOMBER DATA 1	190 F
WINGS	280 F
F 29	230 F
MINDWINTER	260 F
BATTLE MASTER	280 F
FAERGHAIL	280 F
OPERATION STEALTH	280 F
SHADOW WARRIORS	230 F
FLIM BOSQUEST	230 F
IMPERIUM	260 F
PIRATES	220 F
CONQUEST OF CAMELOT	370 F
BEAST 2	340 F
CORPORATION	280 F
PROTITLER	1.490 F

OCTOBRE CHEZ AMIE LE MOIS DES SUPER-AFFAIRES !

* UNIQUEMENT POUR REGLEMENT COMPTANT (chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

FAX : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / OCCASION	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

SUPER PROMO
AMIGA 2000
5 990 F

SUPER PROMO
AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR
7 490 F

PÉRIPHÉRIQUES

EXTENSION 2 Mo	2.990 F
DISQUE DUR 45 Mo	5.590 F
LECTEUR INT. 3" 1/2	1.100 F
CARTE XT	2.000 F
CARTE AT	5.490 F

– 5 % SUR PRIX INDIQUÉS

IMPRIMANTES

CITIZEN
120 D 1.590 F
SWIFT 24 3.990 F

STAR
LC 10 1.890 F
LC 10 COULEUR 2.300 F
LC 24-10 3.190 F

EPSON
LX 800-400 2.400 F
LQ 500-400 3.790 F

COMMODORE
MPS 1230 1.590 F
MPS 1500 COUL. 2.300 F

– 4 % SUR PRIX INDIQUÉS

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **4,50 F** l'unité
par 50 : **5,00 F** l'unité — par 10 : **5,50 F** l'unité

BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)
50 DISKS 50 F — 90 DISKS 90 F — POSSO 139 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____ TÉL _____
MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE _____ SIGNATURE

SCOR - AN 10.90 - RC 86 B 2526

Ne vous ruinez plus en décorateurs timorés, réussissez vos peintures rupestres

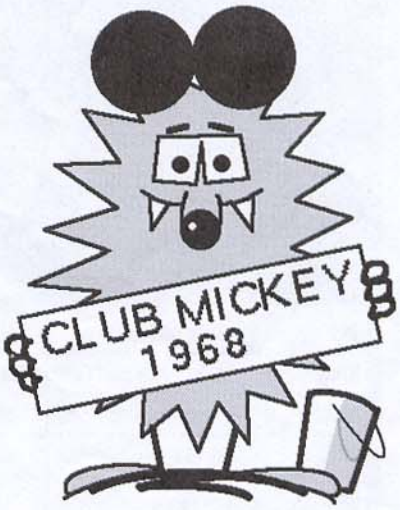
L'art rupestre se perd dans la nuit des temps. Connaissant approximativement la profondeur de la nuit des temps et l'âge de l'art en question, c'est tout à fait excusable. Il convient donc de l'attacher à quelque chose comme notre mémoire collective ou à une paroi si on a des pythons (bien qu'à la réflexion, je me demande si le python ne prend pas froid en altitude). Attachons nous convenablement à faire revivre cette charmante coutume.
Le problème de la peinture rupestre, et la raison pour laquelle on l'a abandonnée au profit du crépi imitation crépi, a toujours été le sujet, le thème. Les anciens ne peignaient que de la bouffe. Certes, c'était sympa et chaleureux dans une cuisine mais ça manquait de classe dés qu'on passait au salon (surtout qu'à l'époque, ils étaient du genre bouillant qui tape avant de vérifier et ça mettait généralement une fin rapide à une soirée entre voisins). Adieu les bisons de papy, bonjour les playmates et les voitures de sport. (la théorie selon laquelle papy dessinait par rapport au relief de son bout de paroi de grotte me fait bien rigoler car, en fait, c'est mamy prehisto qui creusait la paroi en faisait le ménage autour des bisons de son époux avec un détergent trop puissant.
L'important, c'est l'outil. Moi, j'utilise une marmotte (la martre est hors de prix) au bout d'une canne de lancer; c'est pas très précis pourtant j'obtiens un résultat agressif. J'ai des amis qui peignent au poulpe non rechargeable mais c'est une technique très chère quand on habite pas au bord de la mer et, personnellement, je suis resté attaché à préparer moi-même mes pigments avec des vieilles sauces de roti.
Ne négligez pas non plus la préparation du support. Arrachez les lichens et faites en une salade puis frottez doucement la paroi avec une barre à mine qui ne peluche pas.

Dans l'espèce de chose flétrie qui tenait lieu de trame le mois dernier, je vous annonçais le test de Disney Animation Studio (le titre exact du programme est "**DISNEY©tm Presents, The AnimatioN S•T•U•D•I•O**" mais c'est un peu compliqué). J'ai beau être abominable et préférer le rock texan au chou fleur, je tiens mes promesses. Mais je préfère être clair : Je ne supporte pas Walt DISNEY ©tm. Je résumerai ma pensée en disant que quand vous dessinez un joli mickey, cette boite vous fait un procès pour vol de propriété artistique et que si vous gribouillez un rat moche et pas droit, elle vous traîne en justice pour malfaçon. En plus, je chiale à chaque fois que je vois BAMBI ou DUMBO et ça fait pas très abominable. J'aurais préféré tester Tex AVERY Animation Studio ou Chuck JONES Animation Studio. Imaginons le panard intégral d'un RoadRunner Construction Set by ACME Software avec programmation des coups foireux du coyote par icônes. Raaahh, WAGNARLG !!. Hélas pour nos zygomatiques atrophiés, le père Walt avait beaucoup plus le sens des affaires à base d'amour sirupeux que les cartoonists décapants de la Warner ou de la MGM.

N'ayant pu récupérer à temps la future version française de ce programme par TITUS, je me suis contenté de l'original américain. Seul pépin, une protection bien pensée interdisant à cette version d'outre-atlantique de fonctionner sur ma miga en PAL. Hop, un p'tit fil à la patte d'agnus et je me retrouve en vrai NTSC, 200 lignes plein écran, comme à l'époque préhistorique de mon premier 1000.

La boite, la doc, tout ça...

Disney©tm® Communication nous gratifie d'une finition bien au dessus des standards actuels. Il faut dire que le produit fait bien plus qu'exploiter le stock de rats débiles ou de canards crétins, il véhicule le mythe de "Walt, créateur du dessin animé" et personne ne rigole avec ça parce que ça vaut beaucoup trop de sous. Bref, tout ici est nickel.



Voila le laureat du prix du plus mauvais deguisement de Mickey 68.

La boite contient trois disquettes et deux manuels. Le programme tient sur une seule disquette alors que les deux autres sont bourrées de fichiers demo. Le manuel du débutant défini les techniques de base et propose de les expérimenter à l'aide des fichiers exemples fournis. L'autre manuel est destiné à un animateur de bon niveau et aborde plus précisément des techniques de la dynamique CARTOON.

Le programme

Avant de débuter la visite, ôtons nous quelques fols espoirs. ANIMATION STUDIO n'est pas un programme d'animatique dernier cri capable d'interpoler des mouvements entre des images-clefs mais exactement le contraire. Le programme a été conçu pour respecter toutes les étapes de la méthode traditionnelle du dessin animé : dessin en transparence sur calque, encrage, gouachage, banc-titre... Ce programme est donc, à priori plutôt réservé aux gens ayant déjà une bonne pratique du dessin et des bases d'animation (les superbes demos Disney© auraient plutôt tendance à dégoûter le débutant tant leur qualité est bonne).

Le programme est sectionné en trois : dessin et encrage, gouachage, script de prise de vue (ordre et vitesse d'apparition des cellos) et sonorisation. J'applaudis des deux pattes l'excellente idée qu'ont eu les programmeurs de Disney en adoptant l'ergonomie de Deluxe Paint, tant à l'écran qu'au clavier, et qui permet au DPainteux que je suis de se sentir immédiatement "chez lui". Mais, il ne faut pas s'y tromper, ANIMATION STUDIO se cantonne précisément dans son rôle et ne peut en aucun cas remplacer un programme de dessin. On dispose tout au plus des outils de l'animateur : crayon et calque, pas la moindre fioriture. La fonction la plus intéressante est sans doute l'effet de transparence que le programme simule et qui permet de tracer en voyant les cellos précédents. (Cette transparence est réglable)

La partie gouachage est tout aussi spartiate. La sélection des couleurs ne m'est pas apparue évidente au début mais je n'ai pas encore beaucoup gouaché. En plus du nombre de couleurs correspondant directement à la résolution choisie, Le programme permet de travailler avec des trames à 50%. L'option frisket est assez comparable à l'utilisation la plus répandue que l'on a du stencil de DPaint : le remplacement de couleur. Bref, le programme ne recèle rien de spectaculaire comme fonctions mais elles correspondent toutes à un besoin précis.

Enfin, la partie éditeur de séquences permet un contrôle précis de l'enchaînement des images et des sons. Très moche car dépourvu d'icônes, cet écran permet d'obtenir des enchaînements d'une précision extrême.

Le reste

Vous vous demandez peut-être ce qui m'a empêché de vous imprimer des écrans de ce bô programme ?? vous avez le droit de savoir : il semble que Disney ANIMATION STUDIO soit en mesure de détecter tous les programmes de "snap" d'écran actuellement à ma disposition et préfère se suicider plutôt que de me donner une chance de récupérer une image des demos Disney© fournies. De même, ces demos sont dans un format particulier qui affiche un copyright avant la projection et interdit la sauvegarde.

En fait, Disney ANIMATION STUDIO est tout sauf de la rigolade. C'est un utilitaire de dessin animé traditionnel sans compromis qui ne remplace rien et que rien ne remplace malgré de grosses ressemblances avec un programme de dessin conventionnel. Je ne recommande ce programme qu'à ceux qui, comme moi, ont un jour souhaité pouvoir s'essayer au dessin animé sans les contraintes en temps, place et matériel d'une réalisation sur film. Disney avoue d'ailleurs que l'intrusion de la miga dans son sein est due avant tout aux besoins de la formation de son personnel. Si Disney s'engage sur 'miga, nous ne sommes peut-être qu'au début de nos surprises.

Je vous abandonne temporairement, c'est l'heure de mon cours de mickeys.

Comme il me reste quelques lignes avant que ça commence, voici les dernières nouvelles de mon musée océanographique du Tibet. Notre exposition de crevettes a remporté un succés incroyable auprès des chats du quartier mais Jacques-Yves ne veut plus rien me prêter maintenant. Les premiers sondages de la baignoire du DaHu n'ont pas confirmé l'existence du fameux "Monstre de la Baignoire du DaHu". Enfin, notre batyscaphe tout neuf refuse definitivement de rouler droit.

EL YETi

AMIGA

Ti Trinology Informatique

Amiga 500/1000 Disques durs de Quantum, externes 750 Ko/sec, 19 ms silencieux, auto-boot.
42 Mo 4790 F
84 Mo 6190 F

Amiga 2000 Disques durs, SCSI, 17 ms, 750 Ko/ sec, auto-boot. **52 MB 4490 F**
105 MB 6590 F

Disque dur amovible SyQuest 44 Mq SCSI 20 ms, 470 Ko/sec cart. inclus **6790 F**
Cartouche **799 F**

Lecteurs externes complets, 5"1/4 avec 40/80 commutation
5"1/4 859 F
3"1/2 779 F

2 ans de garantie
service irréprochable
livraison très rapide

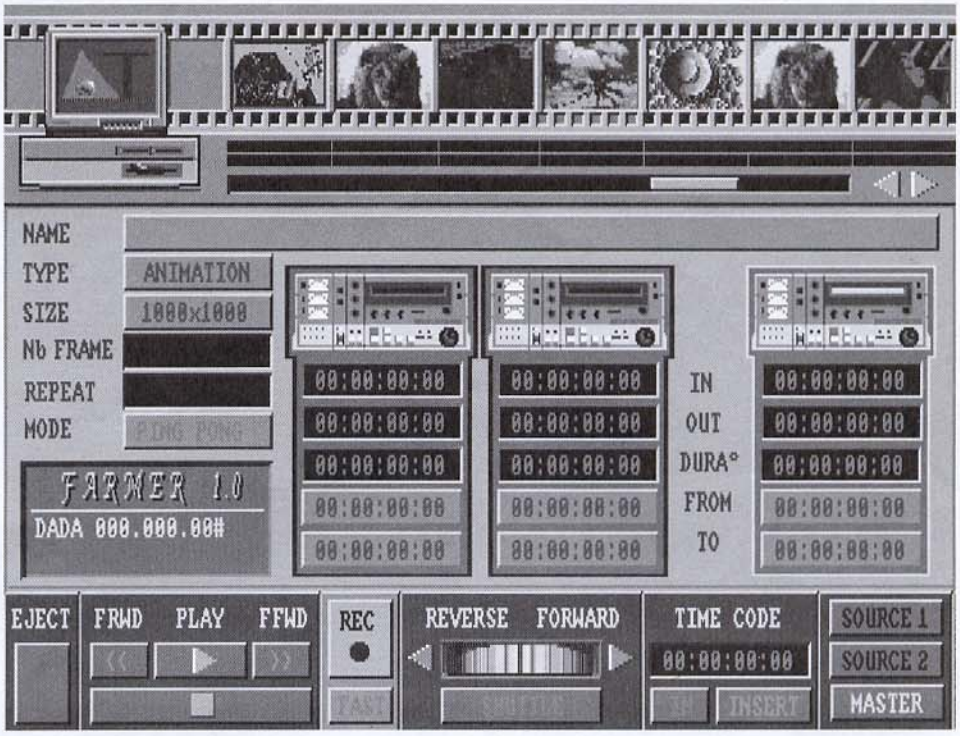
Disques Durs & Lecteurs

Extension mémoire A500 512 Ko, horloge **570 F**
512 Ko populée, ext. 2Mo **1890 F**
A2000 2Mo populée, extensible 8Mo **2590 F**
4Mo populée **3990 F**

Découvrez et comparez nos produits. Profitez de nos offres.

A partir du 15 octobre 1990 Tel.: 87.95.99.45
Rue Paul Henri Spaak, 57350 Stiring Wendel.
Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h.
Règlement contre-remboursement par les P.T.T.
Prix T.T.C.

Ti Trinology Informatique S.A.R.L.



FARMER de l'Atelier Numerique : une interface lechée pour un programmequi e xptotalement **V-LAN.**

L'oeil torve rivé sur mon 1084, je regardais une animation de mon cru : La visite complète du Tadj Mahall en haute résolution interlaçée overscan. Aarrgh, c'est beau mais les images se succèdent façon flop - flop - flop, effet stroboscopique terrorifiant.

Après avoir jeté une bordée d'insulte à mon Amiga 500, je branche mon A3001 à 28 Mhz. C'est mieux, bien sur, mais la fluidité laisse encore à désirer. Une vóix venue d'une vie antérieure me souffle : "Il faut enregistrer l'anim image par image sur un scope professionnel".

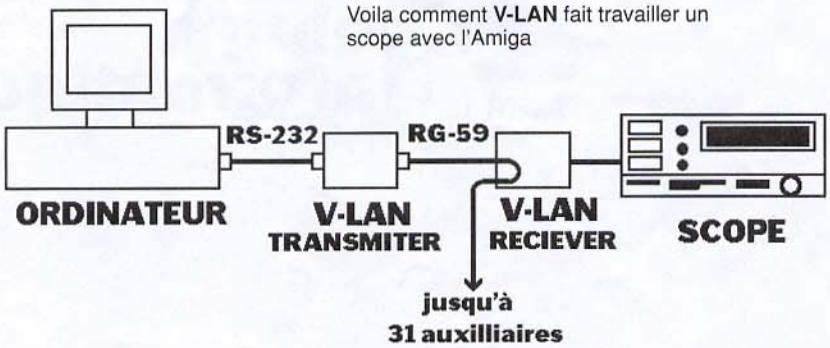
Dahu se penche donc, ce mois-ci, ce mois-là, sur une interface ordinateur-régie vidéo : **V-LAN** [pron.vilanne].

DU HARD !

De ma démarche claudiquante, j'arrive chez l'importateur exclusif de cette boite miracle. Il s'agit d'**Ecoutez-Voir**, importante société de post-production, vente et location de matériel vidéo pro qui a intégré à son catalogue l'Amiga et s'est attaché les services de Frédéric Boullier (encore lui!) pour la prise en main et la formation. Après avoir exposé l'objet de ma visite, on me présente un parallélépipède noir format boite de cigares.

V-LAN est une interface de communication entre l'informatique et la vidéo. A partir d'un "transmiter" relié à un ordinateur via le port RS-232, on peut gérer jusqu'à 31 auxilliaires vidéo tels que : régies, magnétoscopes, magnétophones, GPI's etc... (voir schéma). V-LAN est complètement compatible avec les éditeurs de montage Mickey, Micron et VLC 32. Il est d'une précision absolue et permet d'automatiser la diffusion ou l'enregistrement, de faire office de tête de réseau, d'enregistrer image/image. De plus, il est possible de développer un soft spécifique à ses besoins.

Voila comment **V-LAN** fait travailler un scope avec l'Amiga



DU SOFT !

A ce sujet j'apprends que le soft dédié à l'Amiga est en phase finale de développement à l'**Atelier Numérique**, Nous progressons vers la lumière. Après avoir traversé la capitale en lévitation dans un train pneumatique jaune et bleu dont l'accès est géré par un digitaliseur-imprimante temps réel à tourniquet, je pénètre dans une caverne d'Ali Baba qui semble être le paradis de l'infographie. On ne saurait dire que le rangement est la caractéristique principale de l'endroit mais cela n'est pas sans me rappeler ma grotte personnelle. Je rencontre Nicolas Batteur, le technicien de l'Atelier, qui me décrit "**FARMER**" : Ce logiciel qui pilote V-LAN se décompose en trois parties; 1) SEQUENCE des fichiers Amiga; 2) CONTROLE de la source Amiga et des magnétoscopes ; 3) PILOTAGE du magnétoscope actif. Le tout se commande à la souris comme le mon-

tre l'écran ci-joint. La partie supérieure symbolise les images ou les animations Amiga qui peuvent être séquencées pour un enregistrement image/image (le Tadj Mahall à 24 frames/seconde). La partie centrale permet de contrôler les scopes sources ainsi que le master qui va être monté; notez au passage la présentation très claire des timecodes IN et OUT ainsi que la durée des séquences. Enfin, la partie inférieure est destinée au pilotage des magnétoscopes; la clarté des commandes remplace tout commentaire."FARMER" est donc l'idéal pour exploiter V-LAN qui apparait aujourd'hui comme un véritable standard.

DU BÔ !

Avant de partir, je regarde une petite merveille en action à l'Atelier Numérique : "**Caligari**" qui a fait couler déjà beaucoup d'encre mais dont les performances de rendu sont à la hauteur des gros systèmes. Cet environnement est en perpétuel progrès grâce aux développeurs de la maison OCTREE. Il est ici couplé à une carte graphique "Illuminator" 16 Bitplanes via une passerelle AT. Il pilote V-LAN et calcule ultra rapidement. La beauté des images obtenues m'a arraché quelques larmes et j'ai acheté derechef une collection de billets de la loterie nationale en faisant une incantation à Vichnou. L'Atelier propose également des tirages couleurs sur Canon FP.510 avec un astucieux système de bons DPI, et bien d'autres services toujours adaptés aux besoins des plus exigeants.

Et voila, c'est fini le papier du Dahu. Ceux qui sont arrivés jusque là peuvent passer à la page de leur choix : A-NEWS le magazine dont vous êtes le héros.

Idiom of the month :
What is the difference between a woman in a church and a woman in a bath ? -The woman in a church has got hope in her soul...

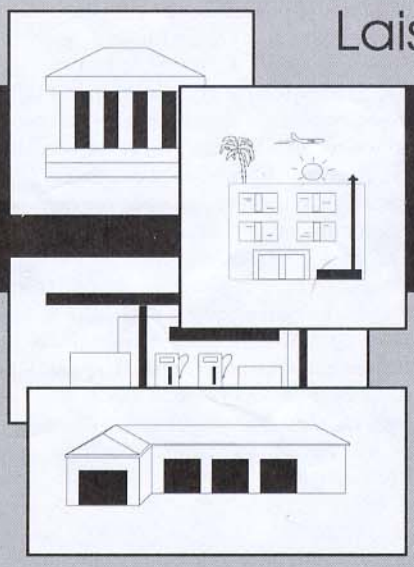
Le CaRnEt Du DaHu

ECOUTEZ VOIR
28,Rue Morice
92110 Clichy
tel:(1) 47 30 91 03

ATELIER NUMERIQUE
10,Avenue Parmentier
75011 Paris
tel:(1) 40 24 17 51

V-LAN : 7000 FF, **FARMER** : 3000 FF
(ces deux prix sont aproximatifs. Nous vous tiendrons informés de la disponibilité et des prix definitifs de ces produits.)

Laissez l'Amiga s'occuper de votre budjet !



FAMILICOMPT©
POUR A500 et A2000

La gestion de votre budget sur l'AMIGA.
Familicompt© vous propose de travailler sur plusieurs comptes différents (compte commun et individuel avec code sur chaque compte), et vous offre de multiples possibilités :

* travail en comptes multiples
* synthèse sur chaque compte
* enregistrement en temps réel
* recherche de fiche
* classement multiples
* sortie sur imprimante
* etc..

.Tout ceci avec une simplicité d'utilisation hors du commun.
Logiciel et documentation en français.

Cherchons distributeur !

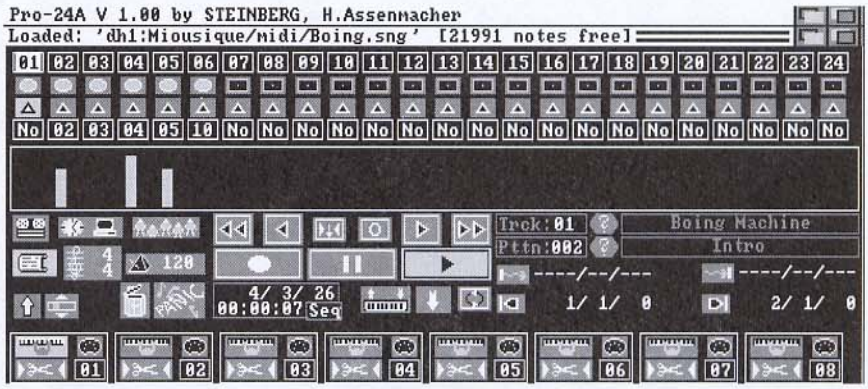
FAMILICOMPT© est distribué par **CLEMENT INFORMATIQUE**
à LYON
✆ 72.61.84.28

Grossiste pour la France :
GUILLEMOT International.

Disponible dans toutes les boutiques Commodore. **450 FF** TTC

Nicolas Fournel a testé

Pro24 Amiga



Quiconque a déjà essayé d'entrer manuellement des $90 $54 $40 $80 $54 $00 etc... à 31250 bauds de l'autre côté d'un cordon MIDI est convaincu de l'utilité d'un séquenceur.

Pour les autres, faites confiance aux premiers, et jetez donc un oeil sur le Pro 24 présenté ci-dessous.

Environnement de travail

Pro 24 de Steinberg, importé en France par Saro Informatique pour 2650F, est prévu pour fonctionner aussi bien sur un Amiga 500, ou 2000 que sur un Amiga 1000 (je n'ai pas vérifié), avec une version 1.2 ou supérieure du système. 512Ko sont suffisants pour utiliser le logiciel mais 1Mo est trés (mais alors trés, hein...) recommandé. Néanmoins, pour les ceusses qui s'acharneraient à vouloir se limiter a 512Ko, utilisez au minimum les contrôleurs temps réel du style Pitch Bend qui consomment une tonne de mémoire (ben oui, faut bien stocker les différentes positions de la molette quelque part, non?).

Le programme est multitâche, comme le prouve l'article que vous êtes en train de lire puisqu'il est écrit sous Prowrite avec Pro 24 sournoisement planqué derrière l'écran du traitement de texte, prés à surgir à la moindre défaillance de la mémoire du testeur exténué par tant d'options sur un si petit écran... Par contre je n'ai pas bien saisi l'utilité de l'option Workbench du programme qui, si elle ouvre effectivement un écran Workbench, en bannie toutes les icones, le rendant absolument inutile...

Coté ergonomie, l'entrée des données peut se faire de nombreuses façons, selon les habitudes de l'utilisateur: un gadget cyclique est d'ailleurs prévu à cet effet, et permet par exemple de régler la valeur du tempo de 3 façons différentes, avec 2 vitesses de réglage. C'est un plus non négligeable.

Pro 24 dispose bien sûr de quelques raccourcis claviers pour vous rendre la vie plus facile, mais, beaucoup plus interessant, d'une fonction Remote control qui permet de doubler les commandes à partir d'un clavier midi, ce qui est bien pratique, croyez-moi. Les fonctions les plus importantes sont ainsi accesibles à partir de votre synthé, par simple pression sur une touche, que vous aurez d'ailleurs tout le loisir de redéfinir.

On finit dans la convivialité avec un UNDO qui n'est pas du luxe et un Panic Button qui vous sera bien utile en cas de conflit nucléaire entre les messages Note On et Note Off de votre congfig' Midi.

Création d'une séquence avec Pro24

On peut distinguer deux modes de travail, le 'Tape mode' et le 'Sequence Mode'. Le premier correspond à un travail linéaire comme sur une bande qui se déroule alors que le second est plus adapté à l'écriture d'un pop-song avec des parties bien définies, intro, couplet, pont, refrain... que vous pouvez placer où vous le desirez, du style un couplet, deux fois le refrain, un autre couplet etc... ce qui vous évite d'enregister 5 fois la même partie. Enfin bon, le système de patterns est rentré dans les moeurs, je pense. Bien sûr les deux sont en meme temps utilisables: une piste de solo en tape mode et des patterns de batterie dans le 'sequence mode'.

Toutes les options classiques d'enregistrement sont disponibles. Vous pouvez donc, par exemple, en couplant la fonction boucle, et l'enregistrement sans effacement de la bande, enregistrer progressivement une piste entre 2 cue points: la ligne de basse, les accords, puis la mélodie. Un truc assez génial, c'est le fait que Pro24 mémorise jusqu'à 127 versions de votre pattern. Je m'explique: vous avez mis une ligne de basse, puis écouté deux fois le pattern cycler sans rien faire, ensuite rajouté les accords et aussitot aprés la mélodie: Pro 24 a gardé trace de 3 cycles: un où il n'y a que la basse, un avec la basse et les accords, et le dernier avec l'ensemble basse + accords + mélodie. Vous pouvez donc recupérer n'importe lequel de ces 3 cycles. Avec cette méthode, l'enregistrement live devient d'une trés grande souplesse.

Les petits futés que vous êtes n'auront pas manqué de remarquer que le bas de l'écran a subit un sérieux lifting depuis la version sur A... At... Atchoum. A mes souhaits. En effet il est désormais possible d'enregistrer simultanément 8 sources Midi, vous préciserez pour cela quel canal Midi sera utilisé par votre source Midi, quelle sera la piste de destination dans le séquenceur et activerez enfin les gadgets correspondant des 8 sources: le tour est joué. Si par exemple vous possédez un séquenceur Hardware qui ne reconnait pas les fichiers MidiFile (ce qui est souvent le cas), pour transférer votre séquence sur ordinateur, vous devez grouper vos données sur une seule piste, enregistrer çà en 'live' dans le séquenceur software, puis passer le reste de la journée à re-séparer les données. Et bien en utilisant les 8 'subtracks' de Pro24 vous pouvez enregistrer directement votre séquenceur Hardware sans aucune manipulation ni avant, ni aprés. Ce n'est qu'une utilisation parmi tant d'autres de cette option trés intéressante.

Des éditeurs comme s'il en pleuvait

Pro 24 dispose d'une floppée d'éditeurs: un éditeur logique, un éditeur graphique sous forme de grille, un éditeur de pattern pour batterie, et un éditeur de portée classique (enfin eux appellent çà un éditeur...).

Un des éditeurs les plus utiles est le 'Grid-editor', à savoir l'éditeur graphique. On voit désormais ce type d'éditeur dans tous les programmes: un clavier disposé

verticalement sur la gauche de l'écran, et des notes sous formes de barres horizontales, ça y est, vous vous rappelez? Comme dans Tiger Cub de Dr. T's testé le mois dernier, on peut aussi éditer les différents contrôleurs MIDI directement à la souris, comme le Pitch Bend par exemple.

L'éditeur de patterns rythmiques ('Drum Edit') est classique mais complet. Il est d'autant plus intéressant que c'est actuellement un des seuls disponibles sur Amiga (ça c'est une grosse lacune).

L'éditeur logique permet de faire des choses inavouables aux évènements MIDI en leur balançant des opérations arithmétiques sur la figure. C'est une option qui nécessite tout de même un peu d'entrainement car les premiers résultats sont assez cacophoniques. Il faut surtout savoir exactement ce que l'on fait et ne pas y aller au hasard.

On en vient à l'éditeur de piste sous forme d'une portée. Alors là j'avoue, j'ai rien compris (je sui bête hein?). Pourquoi ils apellent çà un éditeur? On ne peut absolument rien éditer là-dedans! Ca vous fait donc une zoulie zimage, que vous ne pouvez d'ailleurs pas imprimer. Ah si, on peut quand même appliquer une quantisation mais le résultat n'est valable que dans cette fenêtre (?).

Gestion des fichiers

Pro 24 permet d'importer et d'exporter des fichiers à de nombreux formats, à savoir des partitions entières, des patterns, ou une piste seule (tout cela dans le format propre à Steinberg), mais aussi des fichiers au format standard MIDIfile, au format SMUS, ainsi que des sets de batterie, et les paramètres courants du séquenceur.

Pour les fichiers 'made in Steinberg', pas de problemes, par contre, le pont avec le format SMUS (j'ai utilisé pour cela une version 2.0 de Sonix) m'a réservé quelques surprises assez désagréables, tout particulièrement du coté de la synchro: si la séquence commençait bien, la fin avait une facheuse tendance à ressembler à un générateur de notes aléatoires. Le problème vient en fait plus du format SMUS, que de la routine de Pro24. En effet à l'interieur d'un fichier SMUS, la position d'une note est codée relativement à la précedente, et non de façon absolue par rapport à sa position dans le temps, ce qui fait qu'un petit décalage sur une piste peut se propager tout au long d'une séquence pour devenir finalement catastrophique. La seule façon de remédier à ce problème est de quantiser de façon (trés) bestiale sous PRO24, quitte à retoucher certaines notes ensuite sous SONIX pour récuperer un feeling plus humain. Ce problème de synchro se retrouvera avec d'autres séquenceurs qui sauvegardent en format SMUS. Juste un détail amusant pour en finir avec l'option SMUS: ils ont l'air d'aimer la musique de 'La Bomba' chez Steinberg car le requester est automatiquement initialisé pour charger ou sauver un fichier 'La Bomba.smus'.

Le programme permet de gérer les fichiers au format MidiFile (formats 0 et 1) mais je vous déconseille fortement d'essayer de charger un fichier Midifile qui n'en soit pas un (vous avez compris là ou je la refait?): le programme restera gelé et le seul remède semble être une certaine combinaison de trois touches... Le format Midifile a beau être clairement défini dans la norme MIDI, il y a toujours un programmeur pour rajouter un p'tit octet personnel par-ci par là qui fait capoter la moindre tentative de récuperation COMPLETE des données. J'ai donc tout de même essayé quelques transferts de fichiers avec Tiger Cub, mais là, pas de problème.

Je vous fais un prix de gros:

En vrac maintenant, quelques autres caractéristiques intéressantes de ce soft.

Coté ouverture sur le monde, Pro 24 dispose des 3 types de synchro suivants: Midi clock, Midi Time Code et SMPTE. A ce propos j'ai bien aimé le passage de la documentation, où, aprés vous avoir décrit une option SMPTE absolument démente on vous informe froidement qu'elle n'est pas accessible et que le gadget reste inactif, par manque de boitier SMPTE sur le marché. Ce qui d'ailleurs est faux. Non mais alors. Des fois... z'auraient pu nous la mettre quand même.

Une fenêtre permet de se torturer les synapses a entrer des sysex en hexadecimal. D'accord c'est l'option qui fait sûrement le plus mal à la tête mais c'est tout de même trés sympa. Steinberg dans un élan de compassion tout à fait louable à même mis à votre disposition une fonction qui calcule automatiquement la checksum. Alors? Hein? c'est pas beau çà?

Une autre fenêtre trés sympa: le mixage. 48 faders vous permettent de vous prendre pour... qui vous voulez (sauf Vanessa Paradis). 24 des faders agissent obligatoirement sur la vélocité, mais vous pouvez affecter les 24 autres à ce que vous voulez.

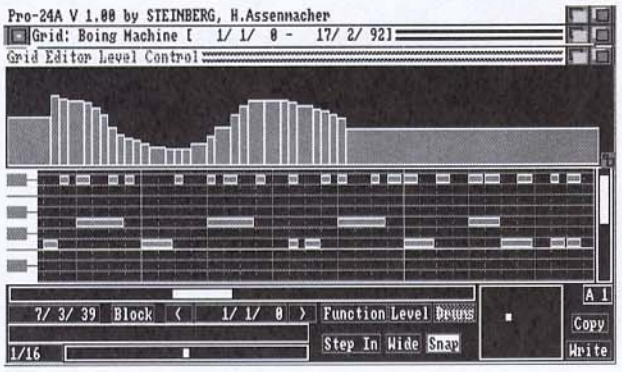
Il y a aussi une chambre d'écho mais bon, maintenant du coté des effets Midi on ne fera jamais mieux que dans Bars & Pipes ou tout est modulable et les effets les plus délirants peuvent être créé par l'utilisateur seulement en jouant aux legos. C'est un avis personnel.

Alors? Hein? Je l'achète?

Pro 24 est le soft 'carré' par excellence. Un nombre impressionant d'options permettent au musicien de mettre en musique ses idées. Charlie Steinberg est loin d'en être à son coup d'essai en Midi, et on peut lui faire confiance pour exterminer les quelques bugs qui trainent encore çà et là. Je reprocherai tout de même à ce logiciel, comme d'ailleurs à la plupart de ses semblables, de ne devenir 'intuitif' qu'aprés s'être tapé une doc bien épaisse, et de plus en anglais (c'est pas interdit çà?), ce qui est assez para doxal.

A 2650F, Pro 24 se trouve au même prix que Music X et Bars & Pipes. De ces trois logiciels, je n'ai pas honte d'avouer que c'est Bars & Pipes que j'utilise le plus volontiers, même si son look à la Fisher Price fait sourire certains, car c'est le seul à permettre de transcrire musicalement n'importe quelle idée complètement folle grâce à ses nombreux outils et aux macros définissables par l'utilisateur. De plus, son utilisation devient trés vite réellement intuitive et dans certains cas, quelques gadgets à la Bars&Pipes suffisent à remplacer pas mal de menus de Pro24.

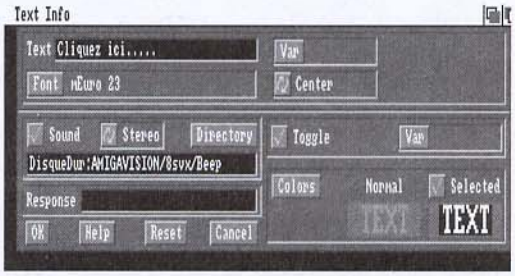
Quant à Music X, la seconde version est en préparation et l'on peut faire confiance à David Joiner pour nous pondre une fois de plus un chef-d'oeuvre. N'oublions pas qu'à l'époque où est sorti MusicX, aucun programme ne pouvait prétendre rivaliser avec lui, et qu'aujourd'hui



encore, il fait parti du tiercé de tête et est le séquenceur le plus utilisé Outre-Manche, même si plusieurs journaux qui ont récemment publié un guide des séquenceurs Amiga l'ont tout bonnement ignoré.

Alors bien sûr, Pro 24 est un excellent programme, avec d'énormes options, mais il ne faut pas pour autant oublier ses petits camarades, sous pretexte qu'il est attendu depuis fort longtemps et qu'il a été longtemps la référence sur d'AUTRES machines.

CANDO et AMIGAVISION
les Editeurs d'Objets



AmigaVision

Les objets permettent l'interaction entre le programme et l'utilisateur. Cliquer sur un bouton, entrer une information, sont autant d'actions qui mettent en jeu des objets et leurs scripts respectifs.

Chaque programme a son esprit, ses attraits et ses manques

A vous de les utiliser à bon escient !

comme dans CANDO d'utiliser un éditeur de textes pour programmer son application. En contrepartie, l'éditeur graphique est une merveille du genre (ceci compense cela). Les objets sont plus limités, leur programmation est par contre très intuitive . Plutôt que de rentrer dans un discours ennuyeux, j'ai préféré faire un tableau comparatif et vous proposer quelques images des deux logiciels. Ce tableau ne concerne que les objets et ne s'intéresse aucunement aux commandes qui peuvent y être attachées. Mon propos n'est pas de définir qui est supérieur à qui, mais simplement de décrire. La vérité est qu'il vous faut les deux.

CanDo

The Duke

CANDO, de par sa conception qui met en jeu des cartes formant une pile, est plus proche d'HyperCard qu'*AMIGAVISION*

Les Objets sont programmables sous une interface graphique (moins travaillée qu'AMIGAVISION) où à l'aide d'un éditeur de texte. Celui intégré à CANDO reprend la stratégie Hyper texte et permet lors d'un double-clic sur une commande de faire apparaître une fenêtre d'aide très complète; CANDO teste les instructions à chaque ligne.

Les objets de CANDO sont plus nombreux et souvent plus complets que ceux d'AMIGAVISON.

Il est possible par exemple d'attacher un script respectif à l'appui, au passage, au relachement, et au double clic de la souris.

CANDO permet la création de menus et de sous-menus, de boîtes de textes permettant la saisie avec ascenseur, l'utilisation des AnimBrushes comme outils d'animation ou comme boutons (ah, les boutons animés, quel plaisir!).

CANDO permet également la création de fenêtres avec des attributs Intuition.

Bref, il est possible de créer de véritables applications professionnelles. Toutefois, CANDO ne pilote pas actuellement les vidéodisques.

AMIGAVISION est actuellement plus orienté vers la PréAO (*présentation assistée par ordinateur*) que vers la programmation d'application autonome (je dis bien actuellement car la version 2.0 devrait permettre bien des choses dès l'année prochaine).

AMIGAVISION ne fonctionne qu'en mode graphique, il n'est pas possible

OBJETS	CANDO	AMIGAVISION
BOUTON	* rectangle * effets de relief (4) * transparence * couleur fond et contour * appui, relachement passage et double clic programmable	* rectangle, cercle , ellipse, ligne polygone * Fonction Toggle : double état oui/non * transparence * couleur fond et contour
* BROSSE	- ombre ou couleur	- ombre ou couleur
* TEXTE :	8 corps/choix des teintes - normal - gras - italique - souligné - ombré - détouré - gauffré - "fantome"	4 corps - normal - gras - souligné - italique
MENU	* items et sous items * texte ou brosse	* Non
FENETRE TEXTE	* affichage et saisie * Scrollbar * couleur fond et contour	* affichage seulement * couleur fond et contour * les fonctions page à page, ligne à ligne et quitter sont des objets à part entière (cf.bouton)
ECRAN INTUITION	* Tous formats * avec gadgets Intuition: - devant/derrière - modifier taille - quitter * pas de transition	*Tous formats * volets de transition prépro grammés * pas de gadget
ANIMBRUSH	*Oui	* Non
CHAMP	* Justification * 4 formes de relief * couleur fond et contour	*Justification * fonction toggle

LES CHALLENGES D'ESSONNE MAILING

LECTEUR EXTERNE 1,75 Mo

ENFIN, LE LECTEUR INDISPENSABLE

Lecteur de disquette supplémentaire externe compatible A1010 qui peut formater des disquettes haute densité en 1,5 Mo utilisables. Ce lecteur fonctionne indifféremment en 880 Ko (standard) ou 1,5 Mo (HD). Il possède une éjection électrique de la disquette avec verrouillage en cas de lecture/écriture.

3D PROFESSIONAL®

Plus rapide que la concurrence, modeleur impressionnant de facilité, bibliothèque de textures et de matières entièrement paramétrables, générateur de paysages, d'arbres, et de sols (paramètres de gravité et d'enneigement). textes en 3D avec toute fonte, vectorisation d'une image IFF, import des objets SCULPT, VIDEOSCAPE, TURBO SILVER, FORMS IN FLIGHT, AUTOCAD et 3-DEMON. Sorties en fichiers IFF, RGB, POSTSCRIPT, X-SPECS.

K7 VHS PAL d'autoformation 2h incluse.

LES STATIONS GRAPHIQUES

SYMBIOZ®

L'INFOGRAPHIE 2D & 3D

AMIGA 68030/50 Mhz, Carte 16 millions de coul. VISTA (24 bits), CALIGARI BROADCAST, Contrôleur magnétoscope image par image, disque optique réinscriptible 650 Mo, lecteur/enregistreur LD (LaserDisc®) PAL & RGB,

(disquette démo de Caligari 100 F, préciser modèle 68000 ou 68020/68030)

AMIGA 3000

Une nouvelle conception de la communication

68030 à 16 ou 25 Mhz
2 Mo de mémoire extensible à 18 Mo
graphiques jusqu'à 1280 x 512
désentrelaceur sur carte mère
disque dur 40 Mo ou 100 Mo
moniteur multisynchrone

reprise exceptionnelle de votre AMIGA

DISNEY ANIMATION®

Vous devenez un artiste selon la méthode des studios Walt Disney pour la création de vos dessins animés.

Le catalogue d'Essonne Mailing sur disquette contient un exemple de sortie imprimée d'AmigaTEX et un programme permettant de franciser les requesters.

$$I_0 = \sqrt{\frac{\omega}{2\pi}\int_0^{2\pi/\omega}\left(\frac{1}{2}+\frac{1}{2}\cos(2\omega t-2\theta)\right)dt}$$

Pouvez-vous imprimer ceci avec votre logiciel de mise en page? Non, alors voici

AmigaTEX

- Système TEX : langage de composition
- Prévisualisation à l'écran
- Compatibilité ARexx
- Comprend LaTEX, SliTEX, et BibTEX
- Plus de 1500 polices
- Le programme ne coûte que 1590 F

Disquette de démonstration contre 50 F permettant de sortir sur n'importe quelle imprimante.

$\sqrt{i}$ **ESSONNE MAILING**

distributeur exclusif pour la France

8 r du Bois Sauvage•91024 Evry Cedex•64.97.96.54

ESSONNE MAILING est distributeur agréé AMIGA
Air France, France Télécom, le groupe Hachette et de grands studios vidéo font partie de nos références.

COUPON REPONSE

Je souhaite recevoir :

- ❑ Informations sur la station "Symbioz"
- ❑ Le catalogue E.M. sur disquette (10 timbres à 2,30 F)
- ❑ Le catalogue E.M. sur papier (5 timbres à 2,30 F)
- ❑ démo Caligari .....100 F (franco de port)
- ❑ démo AmigaTEX ..... 50 F (franco de port)
- ❑ AmigaTEX ..... 1 590 F (sans driver imprimante)
- ❑ driver imprimante pour AmigaTEX ..... 800 F
- ❑ 3D Professional .... 3 100 F
- ❑ Lecteur 1,75 Mo ... 2 200 F
- ❑ Disney Animation 1 100 F

Chèque à l'ordre d'ESSONNE MAILING. Frais de port 30 F (CEE 50 FF).

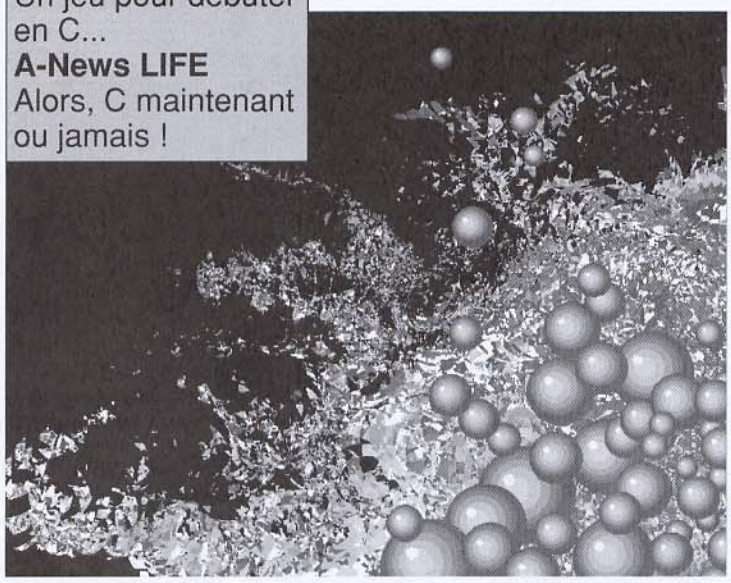
Je suis :

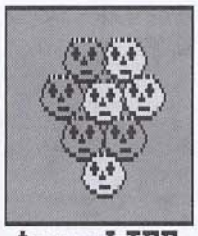
❑ Entreprise ❑ Amateur
❑ Graphiste ❑ Professionnel de la vidéo
❑ Free Lance ❑ Autre : _____

NOM _____
Adresse _____
_____
Code postal _____
❑ Amiga _____ ❑ Disque dur ____ Mo
❑ Ext. RAM ___ Mo ❑ Imprimante : _____

ESSONNE MAILING, 8-10 rue du Bois Sauvage
91024 EVRY Cedex ✆ 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25

Un jeu pour debuter en C...
A-News LIFE
Alors, C maintenant ou jamais !





AnewsLIFE

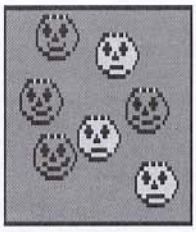
Comme tout débutant en C (ou en tout autre langage) le sait, une des difficultés, quand on commence à programmer, réside dans la mise en application des exemples multiples glanés dans les ouvrages. En effet, ces exemples sont souvent très bien faits mais il doivent illustrer un point précis du langage et, de ce fait, sont souvent trop concis et hors de tout contexte.

Mon but, en écrivant ce programme, était de réaliser quelque chose de cohérent sans aucune prétention mais utilisant un peu des formidables possibilités graphique de l'Amiga.

Ce programme peut servir de base à tous ceux qui veulent écrire leur premier programme sans recopier betement un listing auquel ils n'auront pas compris grand chose. (si, si, cela m'est déjà arrivé en me disant qu'en voyant le résultat je comprendrais de quoi il retourne...

Alors je vous propose d'explorer calmement LIFE...

Yves LE CHEVALIER



Tout d'abord, pour ceux qui n'ont pas encore deviné de quoi il s'agit (tout le monde n'est pas anglophile...), il s'agit du "Jeu de la vie". Ce jeu a été inventé par John Conway de l'université de Cambridge et se jouait à l'origine avec un damier et des pions. Chaque pion représente un élément de vie ou "cellule" et obéit à des règles simples mais précises qui régissent les conditions de naissance et de mort des cellules.

Cette version n'a pas la prétention de rivaliser avec certaines versions ultrarapides (voir disquettes Fish: 31, 70, 111, et 131); le but de ce programme est de comprendre un peu mieux le C par la pratique; un façon de faire ses gammes quoi !...

Ce programme a été compilé avec un Lattice V.5.0.2. et utilise Intuition. Vous y verrez comment utiliser un écran, une fenêtre en Hires non entrelaçée avec une palette de 16 couleurs, des gadgets booléens, un pointeur personnel et une routine d'affichage d'un histogramme qui s'adapte automatiquement au cadre dans lequel il s'affiche, et certainement plein de trucs qui vous intéresseront; du moins je l'espère!

Ce préambule était bien long pour nos pauvres mirettes brûlantes de fatigue s'efforçant de déchiffrer la prose hermétique et microscopique de notre chère revue à la seule lueur scintillante de l'écran du 'Miga tandis qu'un "Popcli" sournois s'efforce à nous plonger dans l'obscurité totale dès que nous ne donnons plus signe de vie.

Dans la première version, j'avais dessiné un fond d'écran avec DPAINT et ce fond était chargé à l'aide de la IFF library. Les gadgets étaient transparents puisque dessinés dans l'image du fond d'écran. Mais, à moins de vous obliger à taper quelques kilos de datas, j'ai trouvé préférable de supprimer le fond d'écran et la IFF-lib et avoir ainsi un programme plus facile à recopier. Du coup, je vous ai arrangé des gadgets avec texte et bordure qui ne sont activés que quand les fonctions qu'ils déclenchent sont permises.

Bien que le listing vous paraisse un peu long à taper, vous serez récompensé si vous allez jusqu'au bout car vous apprendrez plein de choses ce faisant. Pour ceux qui sont moins courageux avec leur clavier, DEEP mettra le source du programme en téléchargement.

En début de programme, nous trouvons les traditionnels "#include" nécessaires aux fonctions appelées (intuition, acquisition mémoire du pointeur...etc); puis viennent ensuite une série de "#define" fixant les valeurs des constantes. (NB: c'est une bonne habitude mainte fois répétée d'utiliser des défines de constantes: une seule ligne à changer suffit à affecter toutes les instructions concernées par une modif. Et quand vous avez deux constantes qui comporte la même valeur, je vous laisse imaginer ce qui se passe si l'on veut en modifier une et que l'on n'a pas défini de nom pour cette constante...Vous pouvez aussi définir de façon très utile des abréviations de noms souvent utilisés comme par exemple RP pour RastPort).

Dans ces constantes on trouve entre autres les définitions de deux "fenêtres" ou cadres à l'intérieur de la véritable Fenêtre (Window) d'Intuition: ce sont la fenêtre d'affichage des cellules (cadre principal) et une fenêtre plus petite où s'affiche notamment le graphique statistique des populations rencontrées.

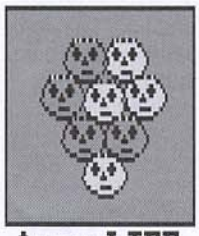
Viennent ensuite des définitions de macros avec des opérateurs ternaires (? :) qui seront utilisés dans la fonction Action() pour définir le champ d'exploration des cellules voisines d'une cellule sans déborder du cadre. Les cellules voisines sont celles qui jouxtent une cellule par un coin ou un coté: il y a donc 8 cellules voisines d'une cellule donnée dans le milieu du cadre, mais sur un bord il n'y en a plus que 5 et dans un coin il n'en reste que 3.

On définit ensuite des pointeurs sur les structures (en les initialisant pour certains à NULL) et sur des fonctions ainsi que les structures NewScreen et NewWindow.

Après on trouve la définition du tableau des 16 couleurs de la palette qui va nous servir. Chacune des couleurs est définie par les quantités de rouge, vert et bleu qui la compose. A ce sujet, une bonne technique pour trouver facilement un choix de couleurs qui s'harmonisent entre elles sans faire de multiples essais entrecoupés de compilations fastidieuses consiste à se servir d'un pro-

gramme de dessin qui affiche la valeur de la couleur que vous sélectionnez. Vous vous constituez ainsi une palette et vous n'avez plus qu'à noter les codes couleurs pour les réutiliser dans votre programme.

La structure TextAttr spécifie quelle fonte nous voulons utiliser pour les affichages par l'instruction Text(). Ici nous choisissons la fonte Topaz de taille 8 sans style particulier (gras,italique...etc) et nous précisons qu'il faut la chercher dans les fontes système par le flag FPF_ROMFONT.



AnewsLIFE

Le pointeur de votre programme est un pointeur utilisateur différent de celui du workbench. Il est défini comme pour un sprite par une suite de doubles mots représentant chacun une ligne du pointeur. Remarquez cependant que les deux premiers et les deux derniers mots sont à zéro. La définition de l'image du pointeur sera utilisée dans la fonction InitPoint().

On passe ensuite à la définition des gadgets. Il y a 6 gadgets de taille identique dans le coin inférieur droit de l'écran. Ils possèdent tous un cadre rectangulaire entourant un texte spécifique à chacun. C'est pourquoi je n'ai défini qu'une seule structure Border pour définir un cadre commun à tous les gadgets; ce cadre étant composé de 5 sommets (le premier et le dernier se confondant) définis par leur coordonnées relatives décrites dans la tableau BordXY[]. Chaque gadget a un cadre de 101 pixels horizontaux pour 21 pixels verticaux.

Chaque gadget est donc défini par une structure Gadget chainée au gadget précédent et fournissant ses coordonnées absolues, sa taille (101 x 21), son mode de sélection (complémentation des couleurs), son type (booléen immédiat), la structure Border qu'il utilise, la structure Text qui décrit son contenu, et un numéro propre qui sera utilisé pour identifier le gadget sélectionné en cours de programme.

A chaque gadget une structure IntuiText décrit le texte inscrit dans le gadget ainsi que sa couleur, sa position relative dans le gadget et son mode d'affichage (JAM1 indique une écriture avec la couleur de caractère spécifié mais en laissant le fond inchangé).

NB: *pour définir des gadgets dans une fenêtre intuition dont on peut modifier la taille ou la position, il aurait fallu indiquer non pas des coordonnées absolues, mais des coordonnées relatives à la fenêtre afin que ceux-ci suivent toujours les mouvements de la fenêtre.*

Pour finir avec la partie "préambule" du programme, nous trouvons la déclaration de quelques variables et tableaux de variables puis la déclaration par anticipation des fonctions qui composent le programme. Remarquez que les fonctions admettant des paramètres sont prototypées (ça aussi c'est une bonne habitude à prendre !)

Enfin nous voilà arrivés dans la partie active du programme... Vous voyez ce n'est pas si long que çà, et croyez-moi, c'est beaucoup plus rapide à lire qu'à écrire.

La boucle principale (main): Elle ouvre les librairies graphiques et Intuition, appelle la fonction d'ouverture d'écran et de la fenêtre intuition, affiche le titre et le sous-titre du programme puis entre dans deux boucle «tant que» imbriquées. La première boucle attend que le booléen de fin ait été positionné pour sortir du programme tandis que la seconde boucle attend la sélection d'un gadget pour appeler la fonction correspondante.

Le gadget 1 affiche les instructions du programme dans le cadre secondaire, en bas de l'écran,

le gadget 2 permet de dessiner la population initiale de cellules à l'aide de la souris dans le cadre principal,

le gadget 3 lance la boucle de vie des cellules à condition qu'il y ait une population de plus de 0 individus,

le gadget 4 positionne simplement le booléen de fin qui permet de sortir de la boucle principale et donc du programme,

le gadget 5 affiche les statistiques de variation des populations depuis le peuplement initial à condition qu'il y ait au moins une génération et une population de plus de 0 individus,

le gadget 6 arrête la fonction en cours (gadget STOP). Son test dans la fonction main n'est pas vraiment indispensable et il se contente d'afficher l'état d'arrêt des fonctions. Il est répété à ce niveau par souci d'exhaustivité dans les tests de gadgets.

La fonction InitScrWind(): Elle définit les structures NewScreen et NewWindow et ouvre la fenêtre et l'écran d'Intuition. Il s'agit dans le cas présent d'une fenêtre plein écran sans cadre ni titre, ni gadget de dimensionnement ou de profondeur.

L'instruction LoadRGB4 charge notre palette de couleurs dans le viewport puis l'instruction RemakeDisplay() fait calculer la nouvelle liste copper de l'écran Intuition.

Cette fonction appelle à son tour la fonction d'initialisation de notre pointeur puis celle d'activation des gadgets pouvant fonctionner à ce moment.

La fonction InitPoint(): Elle acquiert une zone mémoire en "Chip Memory" (mémoire graphique) dans laquelle on recopie la définition du pointeur. Les registres 17, 18 et 19 servent à définir les couleurs du pointeur par les composantes rouge, vert et bleu, donc de façon indépendante de notre palette de couleurs.

Enfin, l'instruction SetPointer() permet d'activer le pointeur en indiquant sa taille et la position relative de l'image par rapport au "hot spot" (le point actif) du pointeur.

La fonction Instruc1(): Elle affiche dans le cadre secondaire quelques instructions générales de fonctionnement du programme. Comme à chaque génération il y a des cellules qui naissent, d'autres qui meurent et d'autres encore qui survivent, celles qui naissent sont de couleur bleue au moment de leur naissance et celle qui meurent sont de couleur brune au moment de leur mort. Les cellules qui restent en vie sont de couleur jaune.

La petite boucle de cette fonction permet d'afficher simplement le texte voulu contenu dans le tableau doc[].

La fonction Instruc2(): Elle est activée au moment du peuplement initial et affiche dans le cadre secondaire des instructions se rapportant à la fonction de dessin de la population initiale dans le cadre principal. Il y a ici la même boucle que précédemment pour l'affichage du tableau contenant le texte des instructions.

La fonction PeupleInit(): Cette fonction permet le dessin à la souris des cellules composant la population de départ. Elle commence par effacer le tableau des cellules en mémoire, le tableau du nombre de cellules de chaque génération et met à zéro le nombre de générations et la population maximale atteinte.

La création des cellules se fait en appuyant sur le bouton gauche de la souris (SELECTDOWN) tandis que pour l'effacement il suffit d'appuyer sur le bouton droit de la souris (MENUDOWN). Ainsi selon le bouton enfoncé, on trace des cellules ou on en efface d'autres ou encore on déplace le pointeur sans toucher aux cellules. (Si au lieu de dessiner un carré pour chaque cellule par Rectfill() on traçait simplement un point par WritePixel(), on pourrait dessiner...).

Une cellule est mémorisée dans le tableau de travail celt[][] et on appelle la fonction TracerCellule() pour que le cadre principal de l'écran soit le reflet graphique du tableau contenu en mémoire.

On arrête la fonction de dessin initial des cellules en cliquant sur le gadget STOP (gadget n° 6). Ceci appelle aussitôt la fonction RestoreCell() qui recharge le tableau des cellules à partir du tableau de travail que l'on vient d'initialiser.

La fonction Diodes(): elle permet de simuler l'allumage et l'extinction de deux diodes, une rouge et une verte, dans le coin supérieur gauche de l'écran; ces diodes traduisant l'état de fonctionnement ou non du programme.

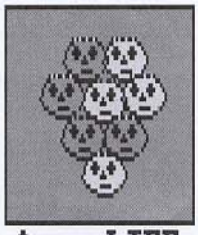
La fonction Action(): C'est cette fonction qui gère la vie des cellules et détermine l'évolution des populations à chaque génération. Une génération correspond à un cycle de cette fonction. mais tout d'abord il faut préciser quelles règles régissent nos cellules:

1- Chaque cellule entourée de deux ou trois cellules voisines reste en vie,

2- Chaque cellule n'ayant aucune cellule voisine ou n'ayant qu'une seule voisine meurt de solitude,

3- Chaque cellule ayant plus de trois voisines meurt par surpopulation,

4- Chaque emplacement vide ayant trois cellules voisines donne naissance à une nouvelle cellule.



AnewsLIFE

Ces règles extrêmement simples comme on le voit vont donner naissance à une activité curieuse dans le "monde" constitué par notre cadre principal: les cellules vont naître et disparaître en dessinant des groupes de population aux formes de plus en plus géométriques. Petit à petit vont se former deux types de groupes de cellules:

-des groupes autostables survivants de façon continue sans varier de forme,

-des groupes oscillants qui vont changer de forme indefiniment de façon alternative ou cyclique.

Cette fonction boucle tant que l'on ne clique pas sur le gadget STOP ou tant qu'on n'a pas atteint le nombre maximum de générations 'NG' (Ce nombre correspond au nombre maxi de colonnes pouvant être représentées dans le graphique des statistiques compte tenu de la résolution de l'affichage). A chaque génération on inscrit dans le cadre secondaire les comptages du nombre d'individus, du nombre de naissances et celui des cellules mourantes.

C'est ici qu'on se sert des macros rencontrées en début de programme et qui permettent de définir le champs des cellules voisines de chacune des cellules qui sont testées à tour de rôle. Le comptage des voisines s'arrête à 4 puisque même au-delà de ce nombre la cellule centrale disparaitra par étouffement. Bien entendu, on exclue du comptage la cellule centrale elle-meme.

Cette opération se renouvelle donc à chaque génération pour chacune des 2208 cellules potentielles de notre tableau. Pour ne pas influencer la vie des autres cellules de la même génération, on reporte les résultat dans le tableau de travail celt[][] puis en fin de chaque génération on appelle la fonction RestoreCell() qui réinitialise le tableau principal avec la nouvelle situation et redessine dans le cadre principal les cellules encore en vie à la fin de la génération.

La fonction AffCompt(): Elle affiche les comptages de chaque génération en utilisant un tableau local lib[] contenant les messages à afficher et adressé par un indice fourni en argument à la fonction. Le compteur associé à ce message est transformé d'entier en chaîne de caractères par appel de la fonction Itoa().

La fonction RestoreCell(): Celle-ci se contente de restaurer le tableau de cellules cell[][] à partir du tableau de travail celt[][] et de dessiner chaque cellule vivante dans le cadre principal de l'écran. En fin de fonction, un test permet de stocker éventuellement les populations minimales et maximales atteintes ainsi que la population de la génération en cours.

La fonction TracerCellule(): Elle dessine un petit carré de la couleur spécifiée par l'argument 'coul' aux coordonnées fournies par les argument 'x' et 'y'. Mais les coordonnées fournies en argument sont celle du tableau en mémoire cell[][] et doivent donc être converties en coordonnées cartésiennes sur l'écran dans le cadre principal réservé à cet affichage. Cette conversion se fait automatiquement dans l'instruction RectFill() par rapport aux constantes définissant les coordonnées d'origine du cadre d'affichage et celles de la taille d'un carré représentant une cellule.

La fonction Stat(): Celle-ci n'est pas la moins intéressante dans la mesure où elle permet de dessiner un histogramme des populations de chaque génération en représentant en vert la population maximum atteinte et en rouge la ou les générations ayant atteint la population minimale. Cet histogramme s'adapte automatiquement au cadre secondaire dans lequel on l'affiche, quel que soit le nombre de générations et les nombres maxima et minima des populations rencontrées.

En surimpression au tracé graphique, on affiche en clair les messages indiquant les chiffres du nombre de générations, de la population maximale et de la population minimale atteintes.

Je vous laisse examiner cette fonction pour comprendre son fonctionnement. En fait c'est assez simple: il suffit de diviser la largeur du cadre d'affichage par le nombre de générations pour connaître la largeur de chaque barre de l'histogramme; et de la même manière, on détermine le pas vertical du tracé en sachant que la hauteur totale du cadre correspond à la population maximale.

La fonction itoa(): J'ai inclu cette fonction dans le programme pour les besoins de cet article car habituellement, je la stocke dans une librairie d'objets précompilés et je l'appelle au moment de l'édition de liens (Blink) avec mon programme objet.

Cette fonction permet la conversion de n'importe quel entier en une chaîne de caractères destinée à être la plupart du temps affichée par une instruction Text().

La fonction GadgOnOff(): Elle permet de n'activer que les gadgets ayant une action possible à un moment donné. On appelle cette fonction en donnant sous forme booléenne les gadgets actifs (1) et les gadgets non actifs (0). Les gadgets non actifs sont alors dessinés en "fantômes" tandis que les gadgets actifs sont dessinés en traits pleins. Je vous rappelle à ce propos que la fonctionnalité dite "Mutual Exclude" n'est pas opérationnelle dans Intuition bien qu'elle figure dans certains ouvrages. Voici donc une façon aisée de rendre vos gadgets plus attractifs selon vos désidératas.

La fonction FinProg(): Allez, devinez ce qu'elle fait ? Si vous hésitez à répondre ne serait-ce qu'un instant soyez sur que vous dormez au moins d'un oeil depuis un moment... Pour ceux qui ne roupillent pas encore (alors là bravo, je leur tire mon chapeau parce qu'ils ont vraiment du mérite) je termine mon exposé soporifique: Et bien, comme son nom l'indique, cette fonction met fin au programme en fermant les librairies qui ont été ouvertes et libère la mémoire acquise pour notre pointeur personnel. (Attention à procéder à la fermeture des librairies ouvertes dans l'ordre inverse de leur ouverture. On commence par la dernière ouverte et on termine par la première). On vérifie aussi avant de fermer une librairie qu'elle a bien été ouverte, cela permet l'utilisation de cette fonction en cas d'anomalie en cours d'ouverture de celles-ci. Cette fonction affiche sur l'écran Workbench à partir duquel le programme a été lancé le message fourni en argument. Cela permet ainsi de savoir ce qui s'est passé en cas de fin impromptue du programme suite à une anomalie quelconque.

Nous voilà à la fin de ce programme et j'espère que vous n'aurez pas trouvé cela trop long mais au moins vous avez un exemple assez complet de diverses fonctions. Pour les goguenards au fond de la classe qui ont appris le C dès qu'ils ont abandonné leurs changes complets, je rappelle que cet exemple s'adresse à des débutants et n'a pas la prétention d'être un modèle parfait de programmation. Il a l'avantage s'il est bien compris (je l'espère) de pouvoir aussi servir de base à d'autres utilisations en modifiant un peu telle ou telle fonction.

Téléchargez **A-NEWS LIFE**

3615 DEEP peut vous aider...

Pour les scéptiques congénitaux :

le jeu A-NEWS LIFE est accéssible à tous ceux d'entre vous qui disposent d'une durite de téléchargement pour raccordér leur petite miga à un bête minitel et la dernière version du programme de treuillage de DEEP.

L'"executable", comme on dit quand on connait les mots magiques, est rangé dans la rubrique téléchargement munie de l'étiquette A-NEWS. Pas JEUX, A-NEWS. Oui, voila, A-NEWS. Comme ça, vous pourrez voir le resultat et mediter par vous-même.

Mais ce n'est pas tout...

Pour les jeunes drogués que tout éffort rebute :

le source du jeu A-NEWS LIFE est disponible selon le même principe et sensiblement au même endroit mais c'est de la triche.

BAB MICRO CENTER

Applied Engineering

Lecteur de disquettes HAUTE DENSITE pour Amiga. Fonctionne comme un lecteur 880 Ko, et vous permet de formatter des disquettes HD en 1.75 Mo ...

HD High Density Drive ... 2 200 F

CHIP PACK®

CHIP PACK 1000 : 590 F
(512 Ko pour Amiga 1000)

CHIP PACK 255 : 450 F
(512 Ko pour IN500-s2 et A590)

CHIP PACK 2000 : 1390 F
(2 Mo pour Octabyte et A2058)

CHIP PACK 2001 : 1700 F
(2 Mo pour HC série II, SR8...)

CHIP PACK 3000 : 1590 F
(1 Mo SCRAM pour A3000)

CHIP PACK 3000 + : 7990 F
(4 Mo SCRAM pour A3000)

CHIP PACK 3001 : 7850 F
(4 Mo pour GVP A3001)

CHIP PACK est une marque déposée par CIS.

SHARP JX 100

Scanner couleur A5 aux caractéristiques impressionnantes :
- 200 DPI en 24-bit color
- Livré avec Scanlab 100
- Livré avec interface Amiga

JX 100 ..... 10 990 F

DISQUES DURS A2000	
GVP HC 30 //	4 590.00
GVP HC 42 //	5 490.00
GVP HC 40 Q //	5 950.00
GVP HC 60 //	5 990.00
GVP HC 80 //	6 950.00
GVP HC 100 Q //	8 990.00
GVP HC 200 LXT //	13 900.00
GVP HC 30 Plus //	6 990.00
GVP HC 42 Plus //	7 890.00
GVP HC 40 Q Plus //	8 350.00
GVP HC 80 Plus //	9 350.00
GVP WT 150	9 900.00
GVP WT 150 X	12 300.00
GVP WT 1500	390.00
TRUMPCARD HC 20	4 500.00
TRUMPCARD HC 30	5 200.00
TRUMPCARD HC 40 Q	5 750.00
TRUMPCARD HC 48	5 750.00
TRUMPCARD HC 60	7 490.00
TRUMPCARD HC 80 Q	8 900.00
TRUMPCARD HC 105 Q	10 900.00
INFINITY 40 S EXT	11 450.00
INFINITY 40 D EXT	12 450.00
INFINITY 40/i INTERNE	10 400.00
DISK PACK CARTOUCHE	1 050.00
IVS TRUMPCARD A2000	1 850.00
DISQUES OPTIQUES	
SONY OPTIDISK II S	*Téléphoner*
DISQUES DURS A500	
COMMODORE A 590	3 990.00
COMMODORE A 590/1	4 890.00
COMMODORE A 590/2	5 790.00
GVP 530/0	7 590.00

GVP 530/2	9 590.00
GVP 530/4	11 590.00
TRUMPCARD 500/20	4 990.00
TRUMPCARD 500/30	5 900.00
TRUMPCARD 500/40 Q	6 650.00
TRUMPCARD 500/48	6 650.00
TRUMPCARD 500/60	7 950.00
TRUMPCARD 500/80 Q	9 900.00
TRUMPCARD 500/100 Q	11 700.00
TABLES TRACANTES (HPGL)	
PANASONIC VP 6803P A3	11 990.00
ROLAND DXY 1100	10 490.00
ROLAND DXY 1200	14 990.00
ROLAND DXY 1300	19 990.00
CARTES ACCELERATRICES	
COMMODORE A2620-2	9 990.00
COMMODORE A2630-2	12 990.00
GVP A3001-28-4/8 Mo	19 900.00
GVP A3001-28-4/8 Mo-40Q	24 900.00
GVP A3001-28-4/8 Mo-80Q	27 900.00
GVP A3001-33-4/8 Mo	27 900.00
GVP A3001-33-4/8 Mo-40Q	32 900.00
GVP A3001-33-4/8 Mo-80Q	35 900.00
GVP A3001-50-4/8 Mo	41 900.00
GVP A3001-50-4/8 Mo-40Q	46 900.00
GVP A3001-50-4/8 Mo-80Q	49 900.00
GVP 030/28	8 900.00
GVP 030/28-40 Q	13 900.00
GVP 030/28-80 Q	17 900.00
GVP 030/RAM 4/8	14 900.00
EXTENSIONS RAM A2000	
COMMODORE A 2058-2	4 490.00
SPIRIT OCTABYTE 2-8	2 990.00

SPIRIT OCTABYTE 4-8	4 380.00
SPIRIT OCTABYTE 6-8	5 770.00
SPIRIT OCTABYTE 8-8	7 160.00
MICROBOTICS 2-8 2	3 090.00
MICROBOTICS 2-8 4	4 480.00
MICROBOTICS 2-8 6	5 870.00
MICROBOTICS 2-8 8	7 260.00
IVS META 4 /0K	1 500.00
IVS META 4 /512Ko	2 150.00
IVS META 4 /1 Mo	2 990.00
IVS META 4 /2 Mo	4 150.00
IVS META 4 /4 Mo	6 690.00
MONITEURS	
CBM A 1084 S	2 490.00
CBM A 2024 HR B/W	4 490.00
PHILIPS 8832	2 490.00
PHILIPS 8801	2 290.00
PHILIPS 8833 S	2 790.00
SONY KVM 14 B	3 990.00
SONY KX 14 PS1	7 990.00
MONITERM VIKING 19"	24 800.00
M.S. MITSUBISHI	5 490.00
HI-SCAN 20 HITACHI	28 990.00
DY-SCAN 21 HITACHI	34 990.00
SLIVER SCAN 21 HITACHI	13 990.00
EXTENSIONS RAM A500	
512 Ko TRAPPER SPIRIT	**580.00**
512 Ko ROCTEC	690.00
512 Ko MICROBOTICS	560.00
SPIRIT IN 500-S2	2 190.00
SPIRIT IN 500-S2-512	2 590.00
SPIRIT IN 500-S2-1	2 990.00
SPIRIT IN 500-S2-2	3 790.00
SPIRIT X-RAM 500 2-8	4 490.00
SPIRIT X-RAM 500 4-8	6 280.00

SPIRIT X-RAM 500 6-8	8 070.00
SPIRIT X-RAM 500 8-8	9 860.00
IVS META 4 /0 Ko	2 190.00
IVS META 4 /512 Ko	2 950.00
IVS META 4 /1Mo	3 090.00
IVS META 4 /2Mo	5 050.00
IVS META 4 /4Mo	7 590.00
MAST MINIMEGS 512 Ko	3 230.00
MAST MINIMEGS 1 Mo	3 500.00
MAST MINIMEGS 2 Mo	4 400.00
SON / MUSIQUE	
REAL TIME SOUND PROC.	690.00
PERFECT SOUND 3.0 F	790.00
INTERFACE MIDI 1	445.00
INTERFACE MIDI 2	510.00
MIDI MICRODEAL	250.00
MIDI MICRODEAL GOLD	590.00
AUDIO DIGITIZER MONO	345.00
AUDIO DIGITIZER STEREO	495.00
SAMPLER STEREO MK2	560.00
MINIAMP 3	360.00
MINIAMP 4	530.00
MINIAMP 5	895.00
AMAS SOUND DIGITIZER	990.00
MIDI STAR PRO	2 390.00
SPIRIT SOUND TRAP ///	590.00
SCANNERS	
HANDY SCANNER 6C	5 890.00
HANDY SCANNER 10	2 990.00
PERSONAL A4	6 990.00
PRINT TECHNIK A4	4 990.00
PRINT TECHNIK PRO	9 950.00
SHARP JX 300 C	54 990.00
SHARP JX 100 C	10 990.00
CANON X12F PROSCAN	16 300.00
TABLETTES GRAPHIQUES	
CRP A4	3 590.00
CRP A3	6 290.00
SKETCH 961 A5	5 450.00
SKETCH 1201 A4	6 950.00
EASYL A 500	3 990.00
EASYL A 1000	3 990.00
EASYL A 2000	4 590.00
EXTENSIONS DIVERSES	
A500 POWER BAORD PC	3 590.00
CARTE A 2088 XT	2 990.00
CARTE A 2286 AT	6 990.00
FLICKER FIXER	3 990.00
FF + MULTISYNC.	8 590.00
CARTES RESEAUX	
AMIGANET A500	4 490.00
AMIGANET A 2000	4 990.00
EXTENSIONS RAM A1000	
SPIRIT IN 1000-0	2 390.00
SPIRIT IN 1000-512	2 980.00
SPIRIT IN 1000-1	3 570.00
SPIRIT IN 1000-1.5	4 160.00
SPIRIT X-RAM 1000 2-8	5 490.00
SPIRIT X-RAM 1000 4-8	7 290.00
SPIRIT X-RAM 1000 6-8	9 090.00
SPIRIT X-RAM 1000 8-8	10 890.00
MAST MINIMEGS 512 Ko	3 400.00
MAST MINIMEGS 1 Mo	3 950.00
MAST MINIMEGS 2 Mo	4 800.00
DIVERS	

GREAT VALLEY PRODUCTS

CARTES ACCELERATRICES

- GVP 68030/882 28 Mhz
- 4 Mo de RAM 32 bits
- Disque Quantum AT 40 Mo

19 900 F

DISQUES DURS GVP

- GVP HC 30 *Série II*	4 590 F
- GVP HC 42 *Série II*	5 490 F
- GVP HC 40 Q *Série II*	5 950 F
- GVP HC 60 *Série II*	5 990 F
- GVP HC 80 Q *Série II*	6 950 F
- GVP HC 100 Q *Série II*	8 990 F
- GVP HC 200 *Série II*	13 900 F

Pour le modèle HC Plus avec 2 Mo rajouter 2 400 F

BAB MICRO CENTER

Service VPC	7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE	59.59.39.65
Service AMIGA PRO	7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE	59.59.71.63
Service Technique SAV	16, av. Maréchal Soult - 64100 BAYONNE	59.63.16.88

Impulse

PACK TURBO SILVER 3.0

- Turbo Silver 3.0
- Terrain Editor
- Doc en français sur disquette

~~1490 F~~

520 F

IVS SOURCER	920.00
IVS PRINTERFACE	1 050.00
COLOR COMPIL CC2	3 240.00
ENVIRONNEMENT VIDEO	
TRANSCODEURS	
MODULATEUR A 520	190.00
CARTE A 2032	890.00
CP 10	1 380.00
CXP GOLD	7 120.00
GEN 100	3 030.00
MIX - IMAGES	3 860.00
TS 20 PAL>SECAM	1 130.00
TS 20 Y-C	1 380.00
TS 30 SECAM>PAL	1 130.00
TS 40 PAL>SECAM	1 400.00
MT 8 Multitranscodeur	1 980.00
DIGITALISATION	
DIGI-GOLD	2 285.00
DIGI-GOLD PRO Y-C	2 650.00
FRAME BUFFER SATV	5 450.00
LIVE	5 990.00
IN-VISION Plus	9 990.00
SUPER PIC	8 490.00
GENLOCKS	
CBM A 2300	1 990.00
MINIGEN	1 790.00
GST GOLD SP	5 390.00
GST GOLD VP	6 490.00
MX GOLD	2 490.00
GST GOLD PRO	6 590.00
GST GOLD PRO Y-C	6 850.00
GST 2500	16 750.00
HOME VIDEO KIT	4 490.00
HOME VIDEO KIT + DGV	5 990.00
MAGNI PRO	17 500.00
MAGNI PRO (REGIE L.)	18 000.00
NERIKI DESKTOP	11 690.00
NERIKI IMAGE MASTER	19 990.00
SCANLOCK VSL1P	9 900.00
SCANALIM	1 500.00
VES ONE	16 500.00
CAMESCOPES MAGNETOSCOPES	
SONY CCD V 900 HI-8	14 900.00
SONY CCD TR 55	11 490.00
SONY CCD F500	9 900.00
SONY EVS 800 B (8)	12 500.00
MONTAGE / REGIE	
TABLE SONY RME 300	5 850.00
EFFETS SONY XVC 900	7 900.00
TITREUR SONY XVT 550	6 900.00
PANASONIC WJ MX 10	16 900.00
VIDEO PILOT	9 900.00
HAMA VIDEOCUT 20+	18 500.00
LECTEURS DISQUETTES	

A 1011 COMMODORE	1 190.00
MDC30 ROBTEC 3" 1/2	890.00
CUMANA 3" 1/2	990.00
ROBTEC 5" 1/4	1 390.00
COMMODORE A2010	1 190.00
GVP INTERNE 3" 1/2	990.00
CHINON INTERNE 3" 1/2	890.00
AMIGATOSH (M.A.S.T.)	1 990.00
AMIGATOSH PLUS	2 490.00
ACCESSOIRES	
D7 DF/DD 3"1/2 par 10 la bte	69.00
D7 DF/DD 3"1/2 par 50 la bte	59.00
WITTY MOUSE	390.00
SOURIS INFRA-ROUGE	895.00
TURBO PAD	55.00
FILTRE ECRAN 14"	150.00
FILTRE ECRAN 14" en verre polarisé	490.00
HOUSSE A500	90.00
HOUSSE A500 + ECRAN	140.00
HOUSSE A2000 + ECRAN	150.00
SUPPORT MONITEUR	190.00
SUPPORT IMPRIMANTE	190.00
BOITE RGT 40 DISK	59.00
BOITE RGT 80 DISK	79.00
MEDIA BOX POSSO	150.00
JOYSTICK NAVIGATOR	150.00
JOYSTICK SPEEDKING	150.00
MOUSE MASTER	290.00
BOOT SELECT DF0/DF1	125.00
BOOT SELECT DF0/DF2	125.00
MONITOR SHARER	220.00
CHANGE KICKSTART	290.00
BRAKE "FREIN"	250.00
JOYST PROPORTIONAL	250.00
CABLE PERITEL	150.00
UNITES CENTRALES	
AMIGA 500	3 490.00
A500 STARTER KIT	3 790.00
A500 HOME OFFICE KIT	3 790.00
A500 SCHOOL PACK	3 790.00
A500 ALTER AUDIO	3 990.00
AMIGA 2000	6 990.00
A 2000 M (1084)	8 990.00
A 2000 M business pack	11 990.00
A 2000 Educamiga XT	11 990.00
A 2000 Educamiga AT	15 990.00
A 2000 Educ. XT 40 Mo	15 990.00
A 2000 Educ. AT 40 Mo	19 990.00
AMIGA 2500	21 490.00
A 2500 M (1084)	23 290.00
AMIGA 3000/16	25 990.00
AMIGA 3000/16 multisync	30 990.00
AMIGA 3000/25	**29 990.00**
AMIGA 3000/25 multisync	**34 490.00**
GRAPHISME	
AEGIS ANIMATOR	670.00
AEGIS ANIMAGIC	745.00
AEGIS DRAW	595.00
AEGIS IMPACT	720.00
AEGIS VIDEO TITLER	990.00
ARCHITECTURAL DESIGN	260.00
BUTCHER 2.0	295.00
CALLIGRAPHER (THE)	795.00
CAO 3D (F)	99.00
DELUXE PAINT 3	790.00
DELUXE PHOTOLAB	625.00
DELUXE VIDEO 3.0	850.00
DESIGN 3D	770.00
DIGIPAINT 3.0	580.00
DIGIVIEW 4.0 (F)	1 495.00
DIGIWORKS 3D	920.00
ELAN PERFORMER F	590.00
FANTAVISION	490.00
FUTURE DESIGN DISK	260.00
HUMAN DESIGN DISK	260.00
INTERACTIVE SHOW SYST.	1 490.00
INTERCHANGE	370.00
MIXATOR F	3 650.00
MOVIE SETTER	745.00
PAGE FLIPPER PLUS FX	1 190.00
PHOTON PAINT 2.0	990.00
PIXMATE 1.2	560.00
PROFESSIONAL DRAW 2.0	1 150.00
PROVIDEO GOLD	2 450.00
PRO TITLER	1 490.00
SCULPT 3D XL	1 295.00
SCULPT ANIMATE 4D	4 290.00
THE DIRECTOR	560.00
TV SHOW	790.00
TV TEXT	740.00
VIDEO GENERIC MASTER	550.00
VIDEOSCAPE 3D	1 250.00
VIDEO SCROLL	890.00
VIDEO WIPE MASTER	850.00
VOLUMM 4D	1 590.00
BUREAUTIQUE	
EXCELLENCE F	2 190.00
HOME OFFICE KIT F	990.00
KINDWORDS 2.0 F	580.00
MAXIPLAN 500	1 190.00
MAXIPLAN PLUS	1 590.00
PAGE SETTER F	780.00
PROFESSIONAL PAGE F	1 890.00
PROWRITE 3.0	990.00
SUPERBASE PRO F	1 290.00

A-MAX II
Nouvelle version
Soft et interface
1330 F

1495 F
Nouvelle version CIS
française (doc. et soft)
DIGIVIEW 4

DIVERS	
A-MAX II	1 330.00
MAC ROM CHIP 128	1 290.00
AMOS (PROMO)	**490.00**
AREXX	390.00
B.A.D.	450.00
BARS AND PIPES	2 290.00
CAN DO	1 160.00
CLI-MATE 1.2	310.00
DEVPAC V2	750.00
DISCOSCOPIE	490.00
DOS 2 DOS	440.00
FAMILI COMPTE (F)	370.00
GFA BASIC 3.0	650.00
HI-SOFT BASIC	920.00
K-SEKA	640.00
LATTICE C 5.0	2 370.00
MAC 2 DOS	960.00
MASTER SOUND	450.00
MCC PASCAL II	1 020.00
MIDI RECORDING STUDIO	595.00
MUSIC X	2 715.00
NORDIC POWER	**870.00**
QUATERBACK	580.00
QUARTET	590.00
SUPERBACK	470.00
SONIX 2.0	620.00
STUDIO 24	915.00
ULTRA CARD Plus	415.00
LIVRES	
HARDWARE REF MANUAL	195.00
INCLUDES & AUTODOCS	249.00
LIBRARIES & DEVICES	279.00
BIEN DEBUTER EN C	149.00
BIEN DEBUTER /A500	149.00
CLEFS POUR AMIGA	199.00
CPDRE EXPL. SON AMIGA	249.00
GD LIVRE AMIGA BASIC	239.00
BIBLE AMIGA	299.00
BIBLE AMIGA + DISK	399.00
LIVRE DU GFA BASIC	149.00
LIVRE LECTEUR D7	299.00
LIVRE DE DELUXE PAINT	145.00
LIVRE DE L'AMIGADOS	199.00
LIVRE DE LA MUSIQUE	199.00
LIVRE DE SUPERBASE	169.00
LIVRE LANG MACHINE	199.00
SOS AMIGADOS/BASIC	149.00
TRUCS ET ASTUCES	109.00
EPSON :	
LX 800	2 150.00
LX 850	2 690.00
LQ 500	3 695.00
LQ 550	3 990.00
FX 850	4 990.00
IX 800	5 750.00
FX 1050	7 690.00
LQ 850	6 590.00
LQ 1050	7 690.00
LQ 860	8 290.00
LQ 1060	9 490.00
SQ 850	6 990.00
LQ 2550	11 600.00
SQ 2550	10 990.00
DFX 5000	19 390.00
GQ 5000 LASER	14 990.00
TSQ 4800	14 290.00
TLQ 4800	18 290.00
GX 800	13 990.00
CITIZEN :	
120 D Plus	1 590.00
HQP 40	2 990.00
MSP 15 E	2 690.00
SWIFT 24	3 490.00
Kit couleur Swift 24	590.00
MSP 40	4 490.00
HP Q 45	4 990.00
MSP 50	5 490.00
MSP 55	6 490.00
STAR :	
LC 10	1 890.00
LC 10 couleur	2 490.00
LC 24-10	2 990.00
LC 15	3 990.00
LC 24-15	4 990.00
FR 10	4 990.00
FR 15	6 190.00
XB 24-10	6 690.00
XB 24-15	7 900.00
Laser Printer LP 8	19 990.00
PANASONIC :	
KXP 1081	2 290.00
KXP 1180	2 490.00
KXP 1124	3 990.00
KXP 1592	4 950.00
KXP 1540	7 500.00
KXP 1624	5 980.00
KXP 1695	5 990.00
KXP 4420 Laser	15 500.00
KXP 4450 I Laser	21 900.00
HITACHI COULEUR :	
VY 25 E	19 990.00
VY 200 E	29 990.00

BON DE COMMANDE

NOM/PRENOM			
ADRESSE			
CODE POSTAL			
VILLE			
DESIGNATION	PRIX	QTE	Montant
MONTANT TOTAL			
Frais de port 35 F (forfait)			
TOTAL A PAYER			

Chèque | Mandat | C. B. | N° | Exp.

Signature :

DOMAINE PUBLIC

LES SUPER NOUVEAUTES PDS FREE LINE

597 - SUN SLIDE III
Un superbe slide show d'images variées et travaillées... A voir

598 - BUDBRAIN (1/2)
Une mégadémo très humoristique. Notez que c'est cette mégadémo qui a remporté la super Démo-Compétition le mois dernier au Danemark primé de 1000 $! A posséder impérativement ! (en deux disquettes)

599 - BUDBRAIN (2/2)
La seconde disquette... Indispensable.

600 - MINDKILLERS
Présentation, sous forme d'une chaine HIFI (très soignée) de 11 musiques extraites des meilleures mégadémos.

601 - DEMO COOL COUGAR
L'éducation d'un jeune cougar qui voudrait bien attraper Buckey le lapin, réalisé avec The Director.

602 - COMA DEMO de REBELS
Démo complètement géniale en deux parties...

603 - 1.3 ROM KERNAL
Il s'agit du ROM KERNAL sur disquette avec les sources et exemples. Indispensable aux programmeurs...

604 - PACMAN GAMES
Une compilation de tout ce que l'on trouve en DP comme remake du célèbre PAC MAN, pas moins de 6 jeux tous très amusants.

605 - FONTS SET # 1
Une disquette pleine à craquer de polices de caractères, environ une trentaine de nouvelles polices pour votre Amiga...

606 - FONTS SET # 3
Une autre disquette, toujours aussi bourrée de nouvelles polices de caractères, avec en prime le logiciel Showfont dans sa version 4.0.

607 - PUGS IN SPACE
Dionysus frappe très fort avec cette géniale démo présentée sous forme de sketches où un extra-terrestre subit tous les malheurs.... Très bonne réalisation.

608 - FRAXION HORROR MOVIES
Un slide show de sketchs animés dans le style massacre à la tronçonneuse...

609 - DIGITAL DREAMS X # 1
Cinq animations "osées"...

610 - HORNY MOUSE SEXY SLIDE # 2
Un slide show érotique avec de superbes couleurs... Interdit aux moins de 18 ans !

611 - ANIMATION MULTIMEDIA (1/2)
Un exemple super sympa de ce que l'on peut faire avec un Amiga, un peu d'imagination et une certaine idée de ce que l'on nomme le multimédia... En deux disquettes, avec de bonnes animations.

612 - ANIMATION MULTIMEDIA (2/2)
La seconde disquette...

613 - CRUSADERS BACTERIA
Dans le même style que la Mindkillers (600), d'autres superbes musiques à écouter avec un ampli... Complètement paramétrable.

614 - THE RUN ANIM'
T. Richter nous offre une course poursuite en 3D sur une autoroute, entre une lotus et une voiture de police... C'est hyper beau, mais il vous faudra 1 méga et demie de RAM.

615 - ENTERPRISE ANIMATION
Egalement de T. Richter, cette animation 3D du vaisseau Enterprise nécessite 1 Mo.

616 - AGATRON SLIDE SHOW # 3
C'est encore et toujours de T. Richter, ici il s'agit de superbes images en ray-tracing avec des effets surprenants...

617 - AGATRON SLIDE SHOW # 4
Un autre slide show de devinez qui ? Toujours aussi génial, c'est super travaillé et orienté Star Trek.

618 - AGATRON SLIDE SHOW # 4
Toujours aussi génial, des images ray-tracées d'un très haut niveau, un travail énorme pour un résultat magnifique (voir images).

619 - UNREAL DEMO
La version démo de ce très beau logiciel, des animations et des sons de très bonne qualité...

620 - ELECTRONICS AND CADS
Utilitaires pour dessiner des circuits intégrés, MCAD 1.26, LogicLab, Circuit, et Sastools...

621 - DUNGEON MASTER HINTS
Une disquette pleine d'astuces et de renseignements pour les passionnés du jeu Dungeon Master (Dm Spells, Dm Maps, Dm Items, D Hints, Hball, Trix...).

622 - TESTS
Une batterie de tests pour tout tester sur votre Amiga (Speed tests, Disk tests, Graphic tests, System tests... etc).

623 - THE COMPLETE ARP 1.3
Vous trouverez sur cette disquette la version complète de la librairie 1.3 des commandes ARP (Amiga Replacement Project), notamment ARP Rel 1.3, Arp Doc's 1.3, Arp Programmers 1.3...).

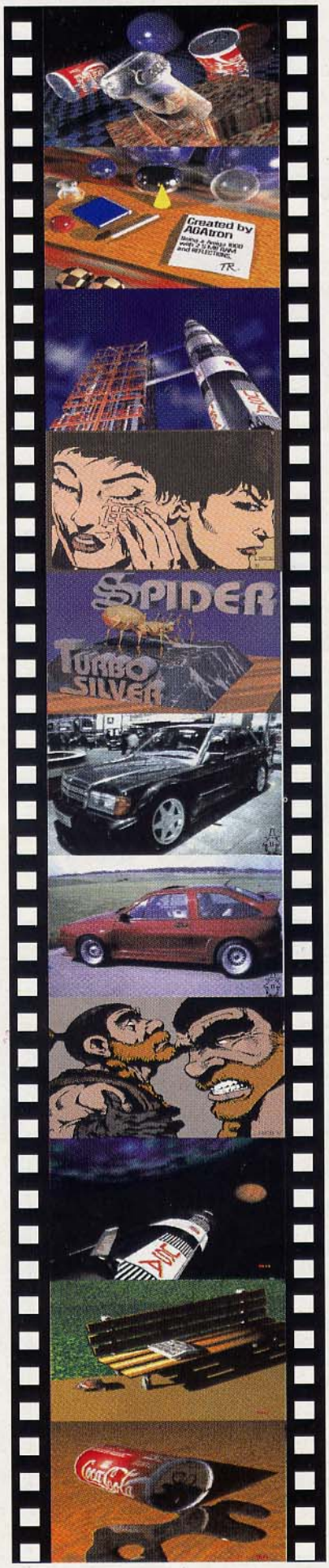
624 - PASSION ANIM'S
Produit par le groupe "Passion", deux démos d'animations en ray-tracing réalisées avec sculpt, MTV ANIM et MOULIN ANIM.

625 - AGATRON 29 - STAR WARS ANIM'
Une animation réalisée avec Vidéoscape 3D nécéssitant 1 Mo de RAM et mettant en scène une bataille entre vaisseaux spaciaux.

626 - TSWF 4
Une nouvelle Turbo Silver Work Fun, avec comme toujours une foultitude d'objets de brosses, de stencils, et aussi d'images bien sûr calculées avec Turbo Silver...

627 - WORD/TEXT PROCESSORS
Une disquette Domaine Public dédiée à ce que l'on trouve de mieux dans le genre traitement de texte. DME, TexED, WordWright et X-Spell.

628 - PROTITLER DEMO
Version de démonstration du logiciel ProTitler de chez Kimatek, un soft très pro....



629 - KHAOX MOVIE # 1 (1/2)
Des animations pornographiques sur deux disquettes avec effets sonores, toujours à réserver aux plus de 18 ans...

630 - KHAOX MOVIE # 1 (2/2)
La disquette 2... Indissociable de la 629.

631 - FAERGHAIL DEMO
Version de démonstration de ce superbe jeu d'aventures.

632 - LP ANIM 1
Une SuperWoman s'adonne au lever d'altères, le tout en ray tracing Sculpt 4D... Impressionnant.

633 - ADVANCED UTILITIES
Une super compilation d'utilitaires pour utilisateurs "avancés", entre autres : KillAgnus, Pal-to-NTSC, Palboot, Tdraw... etc, etc.

634 - GRAPHICS UTILITIES # 1
Compilation d'utilitaires graphiques comme : 3D fonts, FontMaker, Make 3D Shape, DumpToIFF, PostcriptArt, World 3D...

635 - GRAPHICS UTILITIES # 2
Une autre compilations d'utilitaires graphiques tels : Mpath, RayShade, Roses, Simgen...

636 - MADONNA DIGIT DISK # 1
Une musique digitalisée interprétée par Madonna, avec une jolie image...

637 - LP ANIM 2 - HOLLIDAYS
Deux individus au bord d'une piscine jouent à la balle... Détail intéressant la scène vous est présentée par Sculpt-Animate...

638 - UTILITIES - GENERAL INTEREST
Utilitaires d'intérêt général pour agrémenter votre Workbench, récupérer des fichiers perdus... Un package bien sympathique.

639 - GRAPHICS AND SOUND
Comme le nom de cette disquette ne l'indique pas, vous trouverez ici divers utilitaires de graphismes et de sons, notamment des générateurs de MandelBrot, de slide show...

640 - CARS DIGIT'S # 3
Slide show d'images digitalisées en 4096 couleurs de superbes voitures en tous genres...

641 - CARS DIGIT'S # 4
Un autre slide avec toujours de superbes voitures.

642 - CARS DIGIT'S # 5
Toujours un slide show ayant pour motif de jolies voitures en tous genres...

643 - DISK UTILITIES MASTER
Une compilation de très bons utilitaires en tous genres, avec entre autres : CheckFit, FileMast, KwickBack (copieur), MrBackup (logiciel de backup pour disque dur), LabelPrinter (pour faire ses étiquettes)...

644 - TACTICAL GAMES
Trois super jeux tactiques : Battle Force (3.0), BullRun et Metro.

645 - STRATEGY GAMES
Cinq jeux de stratégie : Diplomacy, BlackBox, Empros, Heart, Quattro.

646 - VIRUS KILLERS
Les nouveaux anti-virus sont arrivés : Virus X 4.0, ZéroVirus 2.0, KillerVirus 2.1...

647 - RAF MEGADEMO
Très belle mégadémo avec en plus une super démo Ghostbusters animée... A voir.

648 - EDITEURS
Editeurs de textes choisis parmi les meilleurs que l'on trouve en DP : AZ, Text Paint et Uedit.

649 - SHOOT'EM UPS
Trois jeux de tir... Retaliate, SpyKiller, WWII. A vos canons...

650 - INTERMEDIATE UTILITIES
Toute une série d'utilitaires pour utilisateur "intermédiaire" avec entre autres : Artm, Mdu, Gshell, Helper, Popmenus, Setfonts, ChatterBox, Etime, StarBlank, Zhow...

651 - THE ADAMS FAMILY
Démo narrant l'histoire d'une famille de monstres dans une maison hantée, superbe réalisation. Attention les frayeurs...

652 - ADVENTURE GAMES HACKLITE
Des trucs et astuces pour jeux d'aventure... A réserver aux passionnés.

653 - DEMO FELEE N° 2
La suite de la n° 1, c'est très dur pour les personnes citées dans la démo... Encore plus virulente que la précédente.

654 - SLIDE MARVEL # 2
Images de Comic's Marvel, le tout réalisé par Laurent Burnier, c'est toujours aussi bien.

655 - STRYX DEMO
Version de démonstration du jeu de chez Psygnosis... Super présentation...

656 - ART OF NOISE
Quatre superbes musiques avec un petit équalizer. Red Sector, Anarchy UK, Cryptoburners et Kefrens.

657 - REBELS MEGABLAST
Une mégacompilation des meilleures musiques du groupe Rebels... Neuf musiques en tout...

658 - DUAL CREW DEMOS
Trois démos graphiques animées, Vector Ball, Animations... etc. Avec en plus de belles musiques.

659 - KHAOX MOVIES # 1
Deux animations pornographiques... Toujours à réserver aux plus de 18 ans.

660 - ARCADE GAMES FUN DISK # 1
Trois logiciels de jeux : Marble Slide, MS Editor, et The Turn.

661 - ARCADES GAMES - FUN DISK # 2
Deux logiciels de jeux sympas : Boing Game et MoonBase.

662 - ARCADES GAMES - FUN DISK # 3
Sept jeux d'arcade : Checkers, Clue, DumbBell, Gold, Jeopard (Risk clone), RushHour, et SpaceWar.

A suivre...

663 - CRAZY COMIS # 1
Un slide show sous forme de bandes dessinées, beaucoup de dessins sur cette disquette...

664 - BRAIN DAMAGE SLIDE 2
Un slide show voué aux images fractales, de superbement belles courbes de Mandelbrot.

665 - LECERF P. ANIMATIONS # 1
Deux animations ralisées avec Deluxe Paint III, Bimbo animation et Wiffle Piffle animation.

666 -THE OMEGA CONNECTION # 31
Deux démos sur cette disquette : S-Express DSigi-Mix (plus de trois minutes de super mix non-stop) et CHH Anim' (animation 3D d'un vaisseau spatial réalisée avec Vidéoscape 3D).

667 - EAGLE NEST SLIDE SHOW
Musique et images digitalisées de photos de jeux de rôle, les passionnés apprécieront !

668 - ARCADES GAMES - FUN DISK # 4
Cinq logiciels de jeux amusants... Mini-Blast, Mutants, Racerama 2.0, SuperBrickout,et Shark.

669 - ARCADES GAMES - FUN DISK # 5
Cinq autres logiciels ludiques : Pac Sim, ArmyHawk, SnakePit, Tumtots et VirusGame.

670 - ARCADES GAMES - FUN DISK # 6
Toujours cinq jeux : Black Jack, Air Traffic Controllers, Téléphone Chess, Labyrinth et Mouse Trap.

671 - ARCADES GAMES - FUN DISK # 7
Trois programmes de jeux en basic : DripGame, KingOil et Pyramid.

672 - IKS MUSIC DISK # 1
Un très beau Music Disk très bien présenté sous forme d'un Sound System du meilleur effet, en plus les musiques sont très bones.

673 - MUSIC CONNECTION # 5
Tout un lot de belles musiques SoundTracker... Un music-disk bien ficelé.

674 - PICTURES UTILITIES
Deux utilitaires permettant de faire afficher des images de façon originale et une série de dessins de qualité.

675 - SOUND DRINK # 3
Un super music-Disk de musiques digitalisées dont un avec un effet Stéréo-3D remarquable.

676 - THE RIPPING YARNS V1.0 (1/2)
Sur deux disquettes, vous trouverez plus de 150 solutions de jeux d'aventures, trucs et astuces en tous genres. Il s'agit là d'une véritable bible pour les passionnés. Unique dans le genre, de plus, tout est en français !

677 - THE RIPPING YARNS V1.0 (2/2)
La seconde disquette.

678 - MEGABLAST DEMO DISK # 7
Une compilation de démos célèbres : Coma ; VectorBeast ; Deathstar X-Men, Follow Me RSI, Non Sense.

679 - DELICATES SOUNDS OF RAZOR 1911
Une bonne petite disquette pleine de musiques... Un ensemble bien sympa et agréable.

680 - NEW FORCE COMPILATION # 10
Une compilation de démos - Musiques et graphismes à loisir...

681 - DJ DISCO-LEIF'S
Trois super Music-Mix, Static House, Beathoven et Leif's is Scratching. Trois bons morceaux.

682 - GAME MUSIC CREATOR
Un super "SoundTracker" 100 % original, doc en anglais incluse, supporte une utilisation couplée MIDI, récupère les songs de SoundTracker et Sound FX (GMC Convert)... Un programme présenté de façon très professionnelle et d'une qualité exceptionnelle. De plus tout un tas d'utilitaires complémentaires sont sur la disquette.

683 - MED 2.0 - MUSIC EDITOR
Un éditeur de musique également fort sympathique, c'est tout bon ! Sauf que ce n'est ni en français, ni en anglais...

684 - TKC SAMPLES DATA # 1
Concernant les 6 disquette suivantes, elles contiennent des samples (effets sonores) à utiliser avec les logiciels SoundTracker, SoundMaster, Octalyser, Perfect Sound, DiskMaster... Tous ces échantillons sont au format IFF.

685 - TKC SAMPLES DATA # 2
Voir commentaires deiquette 684.

686 - TKC SAMPLES DATA # 3
Voir commentaires deiquette 684.

687 - TKC SAMPLES DATA # 4
Voir commentaires deiquette 684.

688 - TKC SAMPLES DATA # 5
Voir commentaires deiquette 684.

689 - TKC SAMPLES DATA # 6
Voir commentaires deiquette 684.

690 - JBG / CYCLONE MEGADEMO
La toute dernière ! On y retrouve tous les ingrédients qui font une très bonne Mégadémo. Certains passages sont tout à fait exceptionnels.

691 - MISTER VIDEO OF DRAGONS DEMOS
Tout un lot de démos du Groupe Dragons, avec entre autres la célèbre démo ayant remporté le prix du magazine Gen 4, en version originale...

692 - IMPACT INC VECTORS BALLS
Sans doute l'une des plus jolies démos dans le genre... C'est très smooth, les couleurs sont très bien choisies et les déplacement hyper fluides... A voir impérativement.

693 - THE MOON SOLDIER
Un super slide show d'images ray-tracées avec Sculpt 4D... Une création de qualité sous le label Passion.

694 - SLIDE SHOW BYTEFOX
Un slide d'images réalisées avec Deluxe Paint, c'est assez conventionnel, mais toutefois fort sympathique, de plus vous avez le choix entre 3 musiques différentes...

695 - SUN CONNECTION SLIDE 1
Un slide show de dessins Deluxe, des images Sculpt... très orienté BD...

696 - ENJOY FULLPACK # 3
Un ensemble d'une dizaine de très belle démos graphiques et sonores.

698 - PARTY GAMES
Une démo-intéractive interdite aux moins de 18 ans... Nécessite l'emploi d'un joystick.

699 - TRIUMPH MUSIC COLLECTION 5
Un méga-music-disk plein de musiques des groupes les plus célèbres, également un bon choix pour tous les passionnés de music-disks.

700 - HORNY MOUSE SEXY SLIDE # 1
Un slide érotique très coloré... Toujours réservé aux plus de 18 ans...

701 - ALCATRAZ MEGADEMO 4 (1/3)
Une des plus belles Méga-Démos que vous puisseiz offrir à votre Amiga... C'es en 3 disquettes ! Il vous faudra 2 lecteurs de disquettes... Il s'agit d'un historique des précédentes Méga-Démos et du groupe Alcatraz puis d'un super Show de démos plus géniales les unes que les autres.... Vraiment génial !

702 - ALCATRAZ MEGADEMO 4 (2/3)
La deuxième disquette.

703 - ALCATRAZ MEGADEMO 4 (3/3)
La troisième disquette...

704 - AVIONS DE GUERRE SLIDE # 1
Un slide show d'images digitalisées d'avions de guerre anciens et récents.

PDS FREE LINE
(Association loi 1901)
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE
TEL. : 59.59.39.65

CHOISISSEZ
Faites votre choix parmi les disquettes proposées.
Pour obtenir un catalogue complet il vous suffit de le demander...

CERCLEZ
Cerclez ou surlignez les numéros correspondant aux disquettes que vous souhaitez recevoir dans la grille ci-dessous.

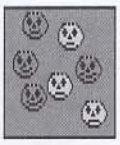
COMPLETEZ
Remplissez soigneusement et lisiblement le bon de commande ci-dessous. Indiquez éventuellement votre numéro de téléphone.

EXPEDIEZ
Retournez cette carte avec votre règlement à l'adresse suivante :
PDS FREE LINE
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607
608	610	611	612	614	615	616	617	618	619	620
621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631
632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642
643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653
654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664
665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675
676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686
687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697
698	699	700	701	702	703	704				

NOM/PRENOM ----------
ADRESSE ----------
CODE POSTAL ----------
VILLE ----------
Nombre de disquette commandées : ----------
Prix unitaire 15 F ----------
Montant : ----------
Option envoi en recommandé 15 F : ----------
Montant total à payer : ----------
SIGNATURE :

```
/*****************************************************/
/* A NEWs LIFE   (Un nouveau "Jeu de la vie")        */
/* Ceci est un petit programme sans prétention qui n'a */
/* d'autre but que de permettre une approche du C sous */
/* Intuition avec l'Amiga.                           */
/* Ce programme peut servir d'exemple pour tous les  */
/* débutants qui cherchent en vain un exemple qui ne */
/* soit pas justement qu'un exemple.                 */
/* Compilé sous Lattice v5.02.                       */
/*                    Yves Le Chevalier              */
/*                  1 allée des Bruyères             */
/*                  35830  BETTON  France            */
/*****************************************************/

#include "exec/types.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "exec/memory.h"
#include "intuition/intuition.h"

#define LARG 640            /* largeur de la fenetre (HIRES) */
#define HAUT 256            /* hauteur de la fenetre (PAL)   */
#define PLAN 4                  /* nbre de plans de bits (16 couleurs) */
#define RP Window->RPort  /* RP: abbréviation de mon RastPort */
#define NX 69               /* nbre horizontal cellules  0 -> 68 */
#define NY 32               /* nbre vertical de cellules  0 -> 31 */
#define NG 250                  /* nbre maxi de populations prévues */
#define LCEL 7                  /* taille horizont en pixels d'une cellule */
#define HCEL 4                  /* taille verticale en pixels d'une cellule */
#define FXO 88                  /* ordonnee origine de la fenetre */
#define FYO 26                  /* abcisse origine de la fenetre */
#define FXF 570             /* ordonnee fin de la fenetre */
#define FYF 153             /* abcisse fin de la fenetre */
#define SXO 32                  /* ordonnee origine fenetre stat */
#define SYO 172             /* abcisse origine fenetre stat */
#define SLT 336             /* largeur fenetre stat */
#define SHT 73                  /* hauteur fenetre stat */

#define xp(x,y) ((x==0) ? x : (x-1));          /* macros de définition du */
#define yp(x,y) ((y==0) ? y : (y-1));          /* champs a explorer pour  */
#define   xs(x,y) ((x==(NX-1)) ? x : (x+1));   /* le test de présence des */
#define ys(x,y) ((y==(NY-1)) ? y : (y+1));     /* cellules voisines       */

struct GfxBase *GfxBase = NULL;
struct IntuitionBase *IntuitionBase = NULL;
struct Screen *Screen = NULL, *OpenScreen();
struct Window *Window = NULL;
struct NewScreen NewScreen;
struct NewWindow NewWindow;
struct Library *IFFBase = NULL, *OpenLibrary();
struct IntuiMessage *Message;

UWORD Palette[] = {
    0x0567, /* color #0  boitier    */
    0x0CCC, /* color #1  gris clair  */
    0x0A00, /* color #2  rouge fonce */
    0x0F00, /* color #3  ""  clair */
    0x0080, /* color #4  vert fonce  */
    0x03F1, /* color #5  ""  clair  */
    0x0740, /* color #6  marron brun */
    0x0DB9, /* color #7  beige (fond pt ecran) */
    0x0753, /* color #8  marron clair*/
    0x0FCA, /* color #9  beige clair */
    0x0333, /* color #10 anthracite (fond gd ecran) */
    0x0642, /* color #11 marron fonce*/
    0x0B97, /* color #12 beige-gris  */
    0x0975, /* color #13 beige fonce */
    0x0FD0, /* color #14  jaune     */
    0x049D, /* color #15  bleu      */
};

struct TextAttr TextAttr =
{
    "topaz.font",
    8,0,
    FPF_ROMFONT
};

UWORD *NewPoint;

UWORD PointeurIma[]=   { 0,0,     /* definition du nouveau pointeur */
    0xFFF0,0xFFF0,
    0xC030,0xC030,
    0xC030,0xC030,
    0xC030,0xC630,
    0xC030,0xC030,
    0xC030,0xC030,
    0xFFF0,0xFFF0,
    0,0 };

USHORT BordXY[] = {0,0,100,0,100,20,0,20,0,0};

struct Border Bord = {0,0,9,1,JAM1,5,BordXY,NULL};

struct IntuiText Text6 =
{ 14,1,JAM1,32,8,&TextAttr,"STOP",NULL };

struct Gadget Gadget6 =
{
    NULL,
    505,225,
    101,21,GADGHCOMP, GADGIMMEDIATE, BOOLGADGET,
    (APTR)&Bord,NULL,&Text6,NULL,NULL,
    6,NULL
};

struct IntuiText Text5 =
{ 14,1,JAM1,2,8,&TextAttr,"STATISTIQUES",NULL };

struct Gadget Gadget5 =
{
&Gadget6,
    505,200,
    101,21,GADGHCOMP, GADGIMMEDIATE, BOOLGADGET,
    (APTR)&Bord,NULL,&Text5,NULL,NULL,
    5,NULL
};

struct IntuiText Text4 =
{ 14,1,JAM1,22,8,&TextAttr,"QUITTER",NULL };

struct Gadget Gadget4 =
{
    &Gadget5,
    505,175,
    101,21,GADGHCOMP, GADGIMMEDIATE, BOOLGADGET,
    (APTR)&Bord,NULL,&Text4,NULL,NULL,
    4,NULL
};

struct IntuiText Text3 =
{ 14,1,JAM1,26,8,&TextAttr,"DEPART",NULL };

struct Gadget Gadget3 =
{
    &Gadget4,
    395,225,
    101,21,GADGHCOMP, GADGIMMEDIATE, BOOLGADGET,
    (APTR)&Bord,NULL,&Text3,NULL,NULL,
    3,NULL
};

struct IntuiText Text2 =
{ 14,1,JAM1,10,8,&TextAttr,"PEUPLEMENT",NULL };

struct Gadget Gadget2 =
{
    &Gadget3,
    395,200,
    101,21,GADGHCOMP, GADGIMMEDIATE, BOOLGADGET,
    (APTR)&Bord,NULL,&Text2,NULL,NULL,
    2,NULL
};

struct IntuiText Text1 =
{ 14,1,JAM1,2,8,&TextAttr,"INSTRUCTIONS",NULL };

struct Gadget Gadget1 =
{
    &Gadget2,
    395,175,
    101,21,GADGHCOMP, GADGIMMEDIATE, BOOLGADGET,
    (APTR)&Bord,NULL,&Text1,NULL,NULL,
    1,NULL
};

int Gene;                /* nbre de generations */
static int Pop[NG+1];    /* populations de chaque generation */
int PopMax;              /* population maximum atteinte */
int PopMin;              /* population minimum atteinte */
static int cell[NX][NY]; /* tableau des cellules */
```



```
static int celt[NX][NY];  /* tableau de travail  */
char *compteur[5];

VOID FinProg(char *);
VOID OuvreLib();
VOID InitScrWind();
VOID DessInit();
VOID InitPoint();
VOID Instruc1();
VOID Instruc2();
VOID PeupleInit();
VOID Action();
VOID TracerCellule(long,long,int);
VOID AffCompt(int,int);
VOID Diodes(int,int);
VOID RestoreCell();
VOID Stat();
VOID GadgOnOff(int,int,int,int,int,int);

/*********************corps du programme*************************/

main()
{
    int fin = 0;                    /* indicateur de gadget fin */
    int NuGadg;                     /* no gadget selectionne */
    long class;                     /* pour stocker la classe de message */
    char *titre = "**  A NEWs LIFE  **";
    char *soustitre = "(encore !..)  Un nouveau JEU DE LA VIE";

    if ((GfxBase = (struct GfxBase *)
            OpenLibrary("graphics.library",0)) == 0)
        FinProg("Impossible ouvrir graphics.library");

    if ((IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
            OpenLibrary("intuition.library",0)) == 0)
        FinProg("Impossible ouvrir Intuition.library");

    InitScrWind (&NewScreen,&NewWindow);

    SetAPen (RP,14);
    Move (RP,250,10+RP->TxBaseline);
    Text (RP,titre,strlen(titre));
    SetAPen (RP,5);
    Move (RP,170,100+RP->TxBaseline);
    Text (RP,soustitre,strlen(soustitre));

    while (!fin)
    {
        while (Message = (struct IntuiMessage *) GetMsg(Window->UserPort))
        {
            NuGadg = ((struct Gadget *) Message->IAddress)->GadgetID;
            class = Message->Class;
            ReplyMsg (Message);

            if (class == GADGETDOWN)
            {
                switch (NuGadg)
                {
                    case 1:
                        Instruc1();
                        break;
                    case 2:
                        PeupleInit();
                        break;
                    case 3:
                        if (PopMax > 0)
                            Action();
                        break;
                    case 4:
                        fin = 1;
                        break;
                    case 5:
                        if ((Gene > 0) && (PopMax > 0))
                        Stat();
                        break;
                    case 6:
                        Diodes(1,0);
                        GadgOnOff(0,0,1,1,1,0);
                        break;
                }
            }
        }
    }
    FinProg ("Au revoir");
    exit(0);
}

/*********************************************************/
/* routine définissant écran et fenetre
                                        */
/* Param en entrée:        pointeur sur écran et fenetre        */
/*********************************************************/

VOID InitScrWind (NS,NW)

    struct NewScreen *NS;
    struct NewWindow *NW;

{
    NS->LeftEdge = 0;
    NS->TopEdge = 0;
    NS->Width = LARG;
    NS->Height = HAUT;
    NS->Depth = 4;
    NS->DetailPen = 1;
    NS->BlockPen = 0;
    NS->ViewModes = HIRES;
    NS->Type = CUSTOMSCREEN;
    NS->Font = &TextAttr;
    NS->DefaultTitle = "";
    NS->Gadgets = NULL;
    NS->CustomBitMap = NULL;

    NW->LeftEdge = 0;
    NW->TopEdge = 0;
    NW->Width = LARG;
    NW->Height = HAUT;
    NW->DetailPen = 1;
    NW->BlockPen = 0;
    NW->IDCMPFlags = GADGETDOWN | MOUSEBUTTONS | MOUSEMOVE ;
    NW->Flags = BORDERLESS | ACTIVATE | RMBTRAP |
NOCAREREFRESH | REPORTMOUSE;
    NW->FirstGadget = &Gadget1;
    NW->CheckMark = NULL;
    NW->Title = "";
    NW->Screen = NULL;
    NW->BitMap = NULL;
    NW->MinWidth = NW->MinHeight = NW->MaxWidth = NW->MaxHeight = 0;
    NW->Type = CUSTOMSCREEN;

    if ((Screen = (struct Screen *)
            OpenScreen(NS)) == 0)
        FinProg("Impossible ouvrir Screen");

    NewWindow.Screen = Screen;

    if ((Window = (struct Window *)
            OpenWindow(&NewWindow)) == 0)
        FinProg("Impossible ouvrir Window");

    LoadRGB4 (&Screen->ViewPort, Palette, 16);
    RemakeDisplay();
    InitPoint();
    GadgOnOff(1,0,0,1,0,0);
}

/*********************************************************/
/*          routine de chargement du pointeur
                                        */
/*********************************************************/

VOID InitPoint()
{
    int i;
    UWORD *Ind;

    NewPoint=(UWORD *)
AllocMem(sizeof(PointeurIma),MEMF_CLEAR|MEMF_CHIP);
    Ind=NewPoint;
    for (i=0;i<(sizeof(PointeurIma)/sizeof(UWORD));i++)
    {
        *Ind = PointeurIma[i];          /* charger nouv image pointeur */
        Ind++;                          /* en chip memory
                                        */
    }
    SetRGB4(&Screen->ViewPort,17,0,0,0);    /* couleurs du pointeur */
    SetRGB4(&Screen->ViewPort,18,15,5,0);
    SetRGB4(&Screen->ViewPort,19,0,9,15);
    SetPointer(Window,NewPoint,7,8,-6,-3); /* initialiser nouveau pointeur */
}
```

```
/*****************************************/
/* fonction d'affichage des instructions */
/* générales                             */
/*****************************************/

VOID Instruc1()

{
    int i;
    int ls;                          /* taille de l'interligne */
    static char * doc[] = {
        " LIFE : Des petites cellules qui vivent",
        "            selon leur propres règles.",
        "     En jaune: les cellules existantes",
        "     en bleu : les cellules qui naissent",
        "     en brun : les cellules qui meurent",
        "
                                     YLC - 28/07/90",
        " Cliquez sur <Peuplement> pour commencer."
};

    SetDrMd (RP,JAM1);
    SetAPen (RP,7);
    RectFill (RP,32,172,368,245);
    SetAPen (RP,10);
    for (i=0 ; i<7 ; i++)
    {
        ls = (i * 10);          /* pour avancer à la ligne suivante */
        Move (RP,33,174+ls+RP->TxBaseline);
        Text (RP,doc[i],strlen(doc[i]));
    }
    GadgOnOff(0,1,0,1,0,0);
}

/*****************************************/
/* fonction d'affichage des instructions */
/* du peuplement initial                 */
/*****************************************/

VOID Instruc2()

{
    int i;
    int ls;
    static char * doc[] = {
        "Peuplement Initial: pour répartir à votre",
        " gré les cellules qui constitueront la",
        " population de départ de votre 'monde'",
        "Cliquez sur la souris:",
        " -> le bouton gauche: créer des cellules",
        " -> le bouton droit:  oter des cellules",
        "Cliquez sur <STOP> quand vous avez fini.",
};

    SetDrMd (RP,JAM1);
    SetAPen (RP,7);
    RectFill (RP,32,172,368,245);
    SetAPen (RP,10);
    for (i=0 ; i<7 ; i++)
    {
        ls = (i * 10);          /* pour avancer à la ligne suivante */
        Move (RP,33,174+ls+RP->TxBaseline);
        Text (RP,doc[i],strlen(doc[i]));
    }
}

/*****************************************/
/* Peuplement initial                    */
/*****************************************/

VOID PeupleInit()

{
    int Fin = 0;
    int NuGadg;
    long cx,cy;
    int x,y;
    long class;
    long code;
    int Marqueur = 0;

    GadgOnOff(0,0,0,0,0,1);
    Diodes(1,0);
    for (x=0 ; x < NX ; x++)
        for (y=0 ; y < NY ; y++)
            celt[x][y] = 0;          /* effacement initial des tableaux */
    for (x=0; x < NG ; x++)
        Pop[x] = 0;                  /* raz tableau des populations */
    Gene = PopMax = 0;
    RestoreCell();
    Diodes(0,1);
    Instruc2();
    PopMin = 9999;                   /* initialisation maxi de PopMin */

    while (!Fin)
    {
        while (Message = (struct IntuiMessage *) GetMsg(Window->UserPort))
        {
            cx = Screen->MouseX;
            cy = Screen->MouseY;
            class = Message->Class;
            code = Message->Code;
            NuGadg = ((struct Gadget *) Message->IAddress)->GadgetID;
            ReplyMsg(Message);

            if (class == GADGETDOWN)
            {
                switch (NuGadg)
                {
                    case 6:
                        Fin = 1;
                        SetDrMd (RP,JAM1); /* on efface les instructions */
                        SetAPen (RP,0);
                        RectFill (RP,32,172,368,245);
                        GadgOnOff(0,0,1,1,0,0);
                        break;
                }
            }
            if (class == MOUSEBUTTONS)
            {
                Marqueur=0;
                if (code == SELECTDOWN) /* bouton gauche pour dessiner */
                    Marqueur=1;
                if (code == MENUDOWN)   /* bouton droite pour effacer  */
                    Marqueur=2;
            }
            if ((class == MOUSEMOVE)
                && (cx > FXO) && (cx < FXF)
                && (cy > FYO) && (cy < FYF))
            {
                x = ((cx - FXO) / LCEL);
                y = ((cy - FYO) / HCEL);
                if (Marqueur == 1)
                {
                    celt[x][y] = 1;
                    TracerCellule(x,y,14);
                }
                if (Marqueur == 2)
                {
                    celt[x][y] = 0;
                    TracerCellule(x,y,10);
                }
            }
        }
    }
    RestoreCell();
    Diodes(1,0);
}

/*****************************************/
/* Allumage/extinction diodes (rouge,vert)  */
/* 1 = allume 0 = eteint                    */
/*****************************************/

VOID Diodes(r,v)
int r,v;
{
    SetDrMd (RP,JAM1);
    switch (r)
    {
        case 0:
            SetAPen (RP,2);
            break;
        case 1:
            SetAPen (RP,3);
            break;
    }
    RectFill (RP,28,29,50,34);
    switch (v)
```

```
    {
        case 0:
            SetAPen (RP,4);
            break;
        case 1:
            SetAPen (RP,5);
            break;
    }
    RectFill (RP,28,44,50,49);
}

/*****************************************/
/* C'est ici que les cellules vivent      */
/*****************************************/

VOID Action()
{
    int fin = 0;            /* indic de fin */
    int Naiss = 0;          /* compteur de cellules naissantes */
    int Mort = 0;           /* compteur de cellules mourantes */
    int NuGadg;             /* no gadget sélectionné */
    int x,y,a,b,m,n,p,q;
    int nbvois;                     /* nbre de voisins d'une cellule */
    long class;                     /* classe de message */

    GadgOnOff(0,0,0,0,0,1);
    SetDrMd (RP,JAM1);
    SetAPen (RP,1);
    RectFill (RP,32,172,368,245);

    while ((!fin) && (Gene<NG))
    {
        Diodes(0,1);
        SetDrMd (RP,JAM2);
        SetBPen (RP,1);
        SetAPen (RP,10);
        AffCompt(Gene,0);
        AffCompt(Pop[Gene],1);
        AffCompt(Naiss,2);
        AffCompt(Mort,3);

        Naiss = Mort = 0;
        for (x=0 ; (x<NX) && (!fin) ; x++)
        {
            for (y=0 ; (y<NY) && (!fin) ; y++)
            {
                if (Message = (struct IntuiMessage *)
GetMsg(Window->UserPort))
                {
                    class = Message->Class;
                    NuGadg = ((struct Gadget *)
Message->IAddress)->GadgetID;
                    ReplyMsg (Message);
                    if ((class == GADGETDOWN)
                            && (NuGadg == 6))
                    {
                        fin = 1;
                        GadgOnOff(0,0,1,1,1,0);
                        break;
                    }
                }
                nbvois = 0;
                m=xp(x,y);
                n=xs(x,y);
                p=yp(x,y);
                q=ys(x,y);
                for (a=m ; (a<=n) && (nbvois<=4) ; a++)
                    for (b=p ; (b<=q) && (nbvois<=4) ; b++)
                        if (((a!=x) || (b!=y)) && (cell[a][b] == 1))
                            nbvois ++;
                        if (cell[x][y] == 1)
                        {
                            if ((nbvois < 2) || (nbvois > 3))
                            {
                                celt[x][y] = 0;
                                TracerCellule(x,y,6);
                                Mort++;
                            }
                            else
                                celt[x][y] = 1;
                        }
                        else
                        {
                            if (nbvois == 3)
                            {
                                celt[x][y] = 1;
                                TracerCellule(x,y,15);
                                Naiss++;
                            }
                            else
                                celt[x][y] = 0;
                        }
            }
        }
        if (!fin)
        {
            Gene++;
            RestoreCell();
        }
    }
    Diodes(1,0);
}

/*****************************************/
/* afficher les comptages de l'action     */
/* en cours                               */
/*****************************************/

VOID AffCompt(a,b)

int a;
int b;

{
    static char *lib[4] = {
        "Génération : ",
        "Population : ",
        "Naissances : ",
        "Morts          : ",
};

    itoa (a,compteur);              /* convertir entier en caractere */
    Move (RP,93,180+(b*15)+RP->TxBaseline);
    Text (RP,lib[b],strlen(lib[b]));
    Text (RP,compteur,strlen(compteur));
    Text (RP,"  ",3);               /* effacer fin nombre précedant */
}

/*****************************************/
/* restaurer tableau cellules a partir    */
/* du tableau de travail et afficher      */
/* image des cellules                     */
/*****************************************/

VOID RestoreCell()

{
    long x,y;
    int NbCell = 0;

    SetDrMd (RP,JAM1);
    SetAPen (RP,10);
    RectFill (RP,FXO,FYO,FXF,FYF);

    for (x=0 ; x<NX ; x++)
    {
        Diodes((x % 2),(x % 2));  /* faire clignoter les diodes */
        for (y=0 ; y<NY ; y++)
        {
            cell[x][y] = celt[x][y];
            celt[x][y] = 0;
            if (cell[x][y] == 1)
            {
                TracerCellule(x,y,14);
                NbCell++;
            }
        }
    }
    if (NbCell > PopMax)
        PopMax = NbCell;
    if (NbCell < PopMin)
        PopMin = NbCell;
    Pop[Gene] = NbCell;
}

/*****************************************/
/*   fonction de dessin ou effacement     */
/*   d'une cellule                        */
/*****************************************/
```

```
VOID TracerCellule(x,y,coul)

long x,y;              /* cordonnees de la cellule */
int coul;              /* couleur du trace */

{
    SetDrMd (RP,JAM1);
    SetAPen (RP,coul);
    RectFill(RP,FXO+(x * LCEL),FYO+(y * HCEL),FXO+(x *
LCEL)+(LCEL-2),FYO+(y * HCEL)+(HCEL-2));
}

/*****************************************/
/*   Affichage des statistiques          */
/*****************************************/

VOID Stat()

{
    double PasH;   /* pas horizontal par generation */
    double PasV;   /* pas vertical par population */
    int n,x1,y1,x2,y2;
    char *lib1 = "Nbre de générations : ";
    char *lib2 = "Population maximum  : ";
    char *lib3 = "Population minimum  : ";

    SetDrMd (RP,JAM1);
    SetAPen (RP,12);
    RectFill (RP,32,172,368,245);

    PasH = ((double)SLT / (Gene+1));
    PasV = ((double)SHT / PopMax);

    for (n=0 ; n<= Gene ; n++)
    {
        x1 = (SXO + (n * PasH));
        x2 = (SXO + ((n+1) * PasH));
        y1 = ((SYO + SHT) - ( Pop[n] * PasV));
        y2 = (SYO + SHT);
        SetAPen (RP,15);
        if (Pop[n] == PopMin)
            SetAPen (RP,3);
        if (Pop[n] == PopMax)
            SetAPen (RP,5);
        RectFill (RP,x1,y1,x2,y2);
        SetAPen (RP,1);
        RectFill (RP,x1,y1,x2,y1);
        RectFill (RP,x1,y1,x1,y2);
    }
    SetAPen (RP,10);
    itoa (Gene,compteur);
    Move (RP,95,175+RP->TxBaseline);
    Text (RP,lib1,strlen(lib1));
    Text (RP,compteur,strlen(compteur));
    itoa (PopMax,compteur);
    Move (RP,95,183+RP->TxBaseline);
    Text (RP,lib2,strlen(lib2));
    Text (RP,compteur,strlen(compteur));
    itoa (PopMin,compteur);
    Move (RP,95,191+RP->TxBaseline);
    Text (RP,lib3,strlen(lib3));
    Text (RP,compteur,strlen(compteur));

    GadgOnOff(0,1,1,1,0,0);
}

/*****************************************************/
/* ITOA (entier,chaine)                              */
/* Transforme un entier en une chaine ascii          */
/* param en entree: entier                           */
/* param en retour: chaine ascii                     */
/*****************************************************/

#define EOS '0'    /* fin de chaine */
#define FAUX 0
#define VRAI 1

itoa(entier,chaine)
register int entier;
register char *chaine;
{
    register int x, j, i = 0;
    register int signe = FAUX;

    if (entier < 0)
        { signe = VRAI;
    entier = -entier;
        }
    do
        chaine [i++] = entier %10 + '0';
    while (entier/=10);

    if (signe)
        chaine [i++] = '-';
        chaine [i] = EOS;

    for (i=0,j=strlen(chaine)-1; i<j; i++,j--)
        {
            x = chaine[i];
            chaine[i] = chaine[j];
            chaine[j] = x;
        }
    return (chaine);
}

/*****************************************/
/* Restauration et mise en ou hors fonction  */
/* des gadgets.
                                          */
/* 1 = gadget ON    0 = gadget OFF                  */
/*****************************************/

VOID GadgOnOff(g1,g2,g3,g4,g5,g6)
int g1,g2,g3,g4,g5,g6;
{
    if (g1 == 1)
        OnGadget(&Gadget1,Window,NULL);
    else
        OffGadget(&Gadget1,Window,NULL);
    if (g2 == 1)
        OnGadget(&Gadget2,Window,NULL);
    else
        OffGadget(&Gadget2,Window,NULL);
    if (g3 == 1)
        OnGadget(&Gadget3,Window,NULL);
    else
        OffGadget(&Gadget3,Window,NULL);
    if (g4 == 1)
        OnGadget(&Gadget4,Window,NULL);
    else
        OffGadget(&Gadget4,Window,NULL);
    if (g5 == 1)
        OnGadget(&Gadget5,Window,NULL);
    else
        OffGadget(&Gadget5,Window,NULL);
    if (g6 == 1)
        OnGadget(&Gadget6,Window,NULL);
    else
        OffGadget(&Gadget6,Window,NULL);

/*  RefreshGadgets (&Gadget1,Window,NULL); */
}

/*****************************************************/
/* routine de fermeture des fonction ouvertes
                    */
/* Param en entree:          message a afficher
                    */
/*****************************************************/

VOID FinProg(chaine)
char *chaine;
{
    ClearPointer(Window);
    puts(chaine);
    if (Screen)          CloseScreen(Screen);
    if (GfxBase)         CloseLibrary(GfxBase);
    if (IntuitionBase) CloseLibrary(IntuitionBase);
    if (NewPoint)        FreeMem(NewPoint,sizeof(PointeurIma));
    exit (0);

}

/*********************Fin du programme********ouf*!************************/
```

ZORGLUB ParM (Parametrable Menus)

Les Français sont de plus en plus pré sents dans le Domaine Public; on pense à la Software Winery avec AZ (incidemment, si vous voulez faire des programmes avec un look 3.0, et dont les écrans rendront également bien sous 1.3, allez jeter un coup d'oeil à la présentation de UIK, qui est dans le fichier FlamTrans.lzh sur Sgt.Flam (39 55 84 59)). A côté de ces ténors, il y a une génération montante de fans de l'Amiga qui n'hésitent pas à mettre leurs produits dans le domaine public.

Sylvain Rougier et Pierre Carrette de Poitiers, pas satisfaits de certaines limitations de ***MyMenu***, ont créé, avec d'ailleurs l'accord et l'appui de l'auteur de ce programme, Darin Johnson, un nouveau programme pour la création conviviale de menus déroulants.

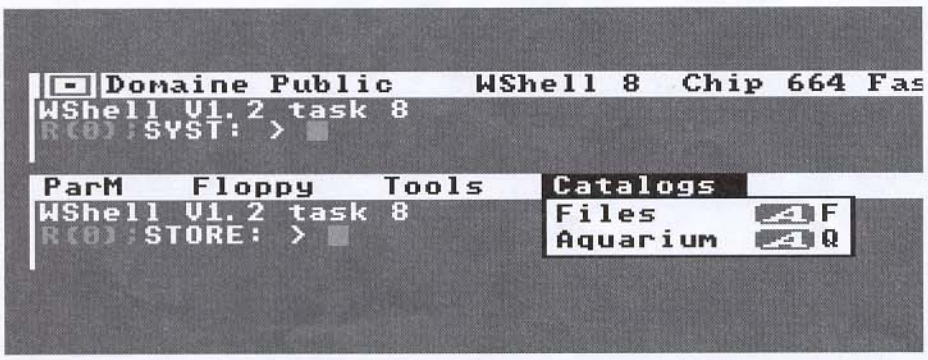
L'idée de ***Parm*** est de pouvoir appeler ses programmes préférés à partir de menus déroulants, mais sans pour autant se trouver obligatoirement dans l'écran de l'Atelier.

ParM permettra donc, comme on le verra, de doter une fenêtre Shell de menus déroulants qui lui sont propres.

Par ailleurs, ParM apporte également deux caractéristiques intéressantes lorsqu'il est appelé à partir de l'Atelier: il survit à une commande LOADWB ou a un appel à SetPrefs, et par ailleurs le répertoire courant devient automatiquement celui dans lequel se trouve le programme appelé, ce qui permettra à ce dernier de trouver sans peine les fichiers dont il a besoin, et qui se trouvent souvent dans ce même répertoire.

ParM est un petit utilitaire de 12 koctets, 14 avec son icône, que l'on peut loger n'importe où, par exemple dans le tiroir Utilities ou dans le tiroir System, ces deux répertoires étant généralement inclus dans le chemin de recherche des commandes sous Shell. L'installation consiste donc simplement à le copier avec son icône.

ParM peut être attaché soit à l'écran de l'Atelier, pour cela on le lance en cliquant dans son icône, soit à une fenêtre Shell, on le lance alors par une ligne de commande. Dans les deux cas, soit en donnant les bons TOOLTYPES dans l'icône, soit en donnant les bons paramètres dans la ligne de commande, on peut spécifier le positionnement de sa fenêtre et les gadgets dont elle sera munie, les couleurs utilisées, et le fichier de configuration dans lequel sont spécifiés les menus que ParM mettra à votre disposition.



En mode Atelier, ParM a une microfenêtre située par défaut dans la barre de titre de l'écran; pour accéder aux menus que vous aurez crées par Parm, il faut activer cette fenêtre, ensuite comme bien se doit cliquer du bouton droit pour les faire apparaître puis y faire vos choix. Ceci permet de décider du jeu de menus que l'on veut faire apparaître et utiliser, soit les menus standard de l'Atelier, soit ceux de ParM. En effet, ils n'apparaissent pas simultanément comme dans le cas de MyMenu.

En mode CLI (ou Shell, évidemment), vous pouvez par une option sur la ligne de commande faire ouvrir une fenêtre spéciale pour ParM, ou au contraire avoir les menus déroulants attachés à la fenêtre Shell dans laquelle vous travaillez. De toute manière, vous aurez bien évidemment lancé ParM en arrière-plan par Runback par exemple.

Enfin, vous pourrez avoir plusieurs fichiers de configuration, que vous pourrez appeler par la syntaxe classique:

FROM nomdefichier

ou en créant plusieurs icônes ayant dans leurs TOOLTYPES l'indication de fichiers de configuration différents.

Trois Modes

Les programmes appelés par les menus déroulants de ParM peuvent l'être sous trois modes:

- mode CLI: c'est là que vous pouvez spécifier les caractéristiques d'une fenêtre spéciale affectée au programme lancé

- mode RB: les programmes sont lancés en arrière-plan; il s'agit évidemment de programmes qui soit n'ont pas de dialogue avec l'utilisateur, soit ouvrent leur propre fenêtre

- mode WB: concernera les programmes qu'on peut lancer simplement à partir de leur icône.

Pour les programmes appelés sous Shell, vous pourrez aussi spécifier la taille du stack et la priorité de la tâche.

Pour créer vos menus déroulants, il vous suffira d'écrire un fichier script, qui vous permettra de définir tout ce que vous voudrez dans vos menus: les menus, les sous-menus, les items, leur nom, leurs couleurs, un raccourci au clavier (Amiga-lettre), le mode de lancement du programme appelé, et finalement le nom du programme appelé avec son chemin.

Un fichier de configuration par défaut s:parm.cfg est fourni et pourra servir d'exemple. Il est tellement explicite que vous n'aurez sans doute pas besoin de la

InterComputing

DALLAS - FRANCE - GERMANY

InterComputing
34, Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS

(1) 42 82 16 03

Notre experience, nos tests et nos clients nous ont permis de vous proposer une sélection de produits haut de gamme et FIABLES
TOUS NOS PRIX SONT TTC. NOUS ASSURONS NOUS MEME LE SAV.

PROMO
DISQUE DUR QUANTUM
40 MEGAS
5500 FRS
80 MEGAS
7800 FRS
Montés en FileCard sur Harframe

VOTRE DISQUE DUR vous est livré Formatté Workbench® installé 10MEGAS DE DEMOS ET DOMAINE PUBLIC COMPRIS

WORKS PLATINUM
UN INTEGRE COMPLET POUR A2000®
Comprend
UN TABLEUR
UNE BASE DE DONNEES
UN TRAITEMENT DE TEXTE ET COMMUNICATIONS

1890.00 FRS TTC

ATTENTION
Vente par Correspondence uniquement. SAV soumis à un N° de retour. LES REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DES MARCHANDISES. Sauf spécifié tous nos produits sont garantis neufs.
SI VOUS NE TROUVEZ PAS DANS L'ANNONCE TELEPHONEZ. Merci
MATERIEL ET LOGICIELS GARANTIS DERNIERE VERSION

CARTES ACCELERATRICES
COMMODORE®
CARTES 68020 AVEC 2 MEGAS RAM 32 BITS
7990.00 FRS TTC
CARTES 68030 AVEC 4 MEGAS RAM 32 BITS
12000.00 Frs TTC
OU PACKAGE GVP® COMPLET (nous Consulter)

GVP, COMMODORE, AMIGA, A2000, A500 sont des marques déposées

EXTENSIONS MEMOIRES

T501	(Extension 512K A500® avec Horloge et Switch)	**630**
2 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour A2000)	**3390**
4 MB	(Extension Microbotics Peuplée 4 Mégas pour A2000)	**4790**
6 MB	(Extension Microbotics Peuplée 6 Mégas pour A2000)	**6190**
8 MB	(Carte livrée complète)	**7590**
RAM	(Pour Carte ci-dessus ou Commodore A2058®) PAR 2Mo	**1500**
RAM	(Pour Commodore A590® uniquement) PAR 512K	**580**

NOUVEAUTE
TRACK BALL AMTRACK
Enfin une Track Ball serieuse sur AMIGA
Elle remplace la souris avantageusement
Vous pilotez tout du bout des doigts
Larges boutons droit et gauche et Mémorisation
799 FRS

LECTEURS ET DISQUETTES
Lecteur Externe3 1/2 Plat 830.00
Lecteur Externe 5 1/4 1400.00

DISQUETTES 2DD DOUBLE FACE ETIQUETTES

320.00 FRS PAR 50
550.00 FRS PAR 100

Pour des quantités plus grandes nous téléphoner

CREDITS A PARTIR DE 250 FRS MOIS
Nous venons de passer des accords avec une banque et pouvons vous donner dans les 45 minutes qui suivent un accord sur votre demande. Alors n'attendez plus pour vous offrir le périphérique dont vous avez besoin.

Commandes Par courrier , joindre règlement +40 Frs. de frais de port
Colis de plus de 5 Kg et Micros ordinateurs livrés en port du
Commandes par Téléphone, CB, Visa ou Contre Remboursement.
Tous Crédits disponibles Nous consulter.
Prix soumis aux variations du marché

doc pour écrire vos propres fichiers de configuration. C'est le plus beau compliment que l'on puisse faire !

On constate donc que la souplesse de ParM est totale.

A titre d'illustration, je propose à ceux qui l'acquerront le petit exercice suivant:

à partir du concept des fichiers de démarrage de fenêtres Shell (du type shell-startup) des alias et de fichiers parm.cfg appropriés, créez des commandes simples permettant d'ouvrir des fenêtres Shell munies chacune de son jeu de menus déroulants spécialisés.

Bon, il y a malgré tout des limites:

Les programmes appelés par ParM ne peuvent pas être des fichiers de commande (scripts), même munis du bit S. Les fichiers ParM.cfg ne doivent pas comporter d'autres caractères que les 127 premiers caractères ASCII, donc pas d'accents. A l'appel de ParM, la syntaxe de votre fichier parm.cfg n'est pas vérifiée complètement, ceci pour limiter la taille du programme; en cas d'erreur, il faudra parfois chercher un peu.

Par ailleurs, je trouve personnellement qu'en mode Atelier, le fait de devoir aller cliquer dans la micro-fenêtre de ParM pour avoir accès aux menus de ParM est une petite sujétion, et qu'il serait agréable de pouvoir le faire par un raccourci au clavier. Mais ce n'est qu'un détail.

Egalement, il y en a qui trouveront que c'est un comble que la doc soit en anglais, mais pour une diffusion internationale, c'est indispensable. Une documentation en Français sera d'ailleurs bientôt disponible.

Tant que ParM ne sera pas sorti sur Fish, envoyez une disquette avec une enveloppe affranchie pour le retour à

Sylvain Rougier
W.Coiffure
39, rue Carnot,
89000 Poitiers.

Bravo Sylvain et Pierre, on en veut d'autres !

Cédric propose un LEXIQUE de

Ce que nous appelons à tort "Domaine Public"

C'est la rentrée! Nous allons donc commencer par une petite révision rapide de certains termes qu'on lit très fréquemment mais qu'on se donne rarement la peine de comprendre à fond. Après quoi nous reprendrons notre exploration des dernières nouveautés dans le "DP".

Shareware, freeware, tryware... Les noms de ce genre sont légion et pas seulement dans le monde de l'Amiga. Actuellement, le terme "DP" a tendance a être utilisé abusivement. En fait, les logiciels DP (Domaine Public) ne sont qu'une partie (une petite partie) de ce que l'on pourrait appeler les logiciels "non commerciaux", faute de dénomination plus appropriée. Difficile d'en donner une définition globale. Disons qu'un logiciel "non commercial" peut être appelé ainsi dès lors qu'un utilisateur n'est pas obligé de donner de l'argent avant de pouvoir légalement l'utiliser (définition qui n'engage que moi).

Habitude oblige, je continuerai à parler de logiciels DP mais gardez bien en tête la distinction avec le mode de distribution DP dont je vais parler pas plus tard que maintenant.

Les logiciels DP, donc, se partagent en gros en trois parties:

o DP

Il s'agit de la formule la plus libre qui soit. Quand un auteur décide de mettre son oeuvre dans le domaine public, il renonce à tout droit sur ce qu'il a écrit. Quiconque peut utiliser tout ou partie de la distribution sans en aviser l'auteur, et même gagner de l'argent avec (encore que ceci peut être contesté, comme nous le verrons plus bas). Les logiciels DP ne constituent plus qu'une très petite partie des "non commerciaux", les auteurs préférant en général utiliser le Freeware, ce qui leur donne un minimum de contrôle sur leur oeuvre.

o Freeware

Dans une distribution Freeware, l'auteur décide de mettre des copyrights sur tout ou partie de son logiciel. Cela signifie que si vous décidez de réutiliser les parties sous copyright, vous devez impérativement mettre ces déclarations de copyright quelque part dans ce que vous écrirez. Cela permet entre autres choses d'assurer à l'auteur initial que son nom ne sombrera pas dans l'oubli et attestera qu'il a été à la base du produit que vous utilisez.

o Shareware

Il s'agit d'une méthode largement utilisée mais qui ne dispose d'aucun fondement légal, ne serait-ce que parce qu'elle est basée sur une obligation morale. Les mêmes définitions que pour le Freeware s'appliquent sauf qu'en plus, l'auteur demande une certaine rétribution (en général très modeste par rapport à la moyenne de prix des logiciels commerciaux) si vous utilisez le logiciel "souvent". On voit aisément à quel genre de débordement ce genre de définition peut aboutir. Mais il faut croire que le monde entier n'est pas malhonnête puisque le Shareware est quand même une formule qui fonctionne. Elle ne fait sûrement pas vivre un auteur, mais elle fonctionne.

Il existe d'autres formules plus anecdotiques:

o Tryware

En fait, il s'agit de logiciels commerciaux qui ont été amputés de certaines parties vitales en restreignant l'utilisation. L'utilisateur peut ainsi se faire une idée globale du produit avant de l'acheter. CrossDos a ainsi été distribué.

o Vaporware

Un logiciel est dit Vaporware quand les seules choses que l'on sait à son sujet sont

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX

passez vos commandes
(24/24) au
✆ 35 43 07 38

Catalogue complet sur
Disquette 15F

Domaine Public

Amicus, Apdc, Apdl, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama,

T. Bag	**20F**
Uga	**24F**

Plus de 200 titres hors collection disponibles

Pour 10 Disquettes achetées, 1 GRATUITE

Périphériques

A.m.a.s.	**950F**
Digiview Gold 4.0	**1640F**
Extension 512 K	**690F**
Lecteur 3.5	**850F**
Lecteur 5.25	**1350F**
Master Sound	**370F**
Midi Gold 500	**545F**
Perfect Sound	**830F**
Souris	**280F**

Domaine Commercial

Animagic	**690F**
Deluxe Paint 3	**790F**
Deluxe Vidéo 3	**890F**
Devpac 2	**650F**
Digipaint 3	**780F**
Gfa Basic 3.0	**590F**
Hisoft Basic	**850F**
Photonpaint 2	**850F**
Turbo Silver 3	**1390F**
Tv Show	**720F**
Tv Text	**690F**
Track 24	**480F**

TOUS NOS PRIX SONT
T.T.C.
FRAIS DE PORT COMPRIS

uniquement des rumeurs...

o Beerware

Dans le cas où le programme vous plairait, vous êtes obligé moralement d'envoyer à son auteur une caisse de bière...

Revenons rapidement au DP et à l'argent que quelqu'un peut faire dessus. Il faut bien se souvenir qu'un logiciel qui tombe dans le domaine public est comme un objet qui se trouverait sur la chaussée: rien ne vous empêche de vous en approprier et d'aller le vendre (*merci pour l'image, Pierre!*): il est "public". L'analogie avec le DP est totale. Mais attention, nous parlons uniquement du DP, pas des autres "ware". Dans tous les cas, la moindre des corrections est d'avertir l'auteur de l'usage qu'on fait de son produit. Je ne peux entrer davantage dans les détails: il y a largement de quoi remplir un article entier sur le sujet.

Enfin, l'idée de ce petit rappel m'a été donnée par Eric Gontier que je remercie tout particulièrement.

Revenons à nos moutons. Quoi de neuf ce mois-ci?

DICE

Le compilateur C de Matt Dillon

*Et celui-ci nous vient d'un illustre personnage puisqu'il s'agit de **Matt Dillon** (d'ailleurs, comme tous les logiciels DP commençant par la lettre "d", celui-ci aurait dû vous mettre la puce à l'oreille...). DICE signifie "Dillon's Integrated C Environment". Il s'agit d'un environnement presque complet de programmation en C ANSI (je dis presque car les Includes ne sont par inclus dans la version Freeware): pré-processeur, compilateur, assembleur, relieur et éditeur.*

Il existe deux versions de DICE: la 2.01 (Freeware) disponible par approvision nement classique de DP (sur Fish entre autres, cf. la fin de l'article) et la 2.05 ("registered version") que l'auteur distribue lui- même par courrier pour la somme de $40 et qui contient des caractéristiques supplémentaires: les mots-clés _near, _far et _chip, calcul en virgule flottante (float et double), champs de bits dans les structures, pages de manuel (consultables directement à partir de DME, qui est fourni dans les deux distributions) plus d'autres aspects sur lesquels Matt est en train de travailler et qui feront partie de la version suivante.

Le programme principal est *dcc*. Comme son nom l'indique, celui-ci est très semblable par ses options au cc d'Unix. Celui-ci appelle lui-même les différentes phases de la compilation: ***dcpp*** tout d'abord (le pré- processeur), puis dc1 (le compilateur), *das* (l'assembleur; une remarque à son sujet: il ne s'agit pas d'un assembleur pour 68000, encore qu'il en soit très proche. Il sert uniquement à transformer le code produit par dc1 -- un fichier texte -- en un module objet) et enfin le relieur ***dlink***, qui permet de créer des exécutables résidents (*sans effort!*). Pour obtenir un tel résultat, Matt utilise une solution très élégante ne nécessitant aucune participation de la part du programmeur: il transforme la bibliothèque amiga.lib (non fournie) en une bibliothèque à son propre format (à l'aide de l'utilitaire libtos qui fait partie de la distribution) qui ne fait aucune référence absolue aux variables de base, celles-ci étant désormais référencées via le registre A4. Simple et très efficace.

Rapide

dcc est très rapide grâce à l'option -f. Celle-ci permet de tirer pleinement profit du fait que certains des programmes qu'il appelle sont résidents. Si tel est le cas, ils sont appelés en ram et non pas sur disque comme le fait par exemple lc de Lattice (pardon, SAS). Ce qui fait que dcc a toujours été plus rapide que lc sur les exemples que j'ai testés, même en mettant le maximum de programmes appelés par lc en ram. La comparaison n'est pas honnête dans la mesure où l'on compare un chargement sur disque dur par rapport à un chargement en ram, mais après tout, lc n'avait qu'à proposer une telle option également...

Pas d'optimisations diaboliques

Le code minimal (c.o) est également très réduit du fait de l'utilisation d'autres astuces dans le même genre. Le code produit se compare très favorablement à celui produit par le Lattice (et celui de l'Aztec d'après Matt). Il ne dispose pas d'optimisations diaboliques comme celle consistant à repérer les sous-expressions communes de façon à ne les calculer qu'une fois (par exemple dans l'expression (a+b)*c + (a+b)*d) mais c'est un choix délibéré: Matt a jugé préférable de garder une certaine simplicité à son compilateur afin d'assurer une maintenance plus facile.

La compatibilité ANSI est presque totale (elle est en fait la raison d'être de DICE) allant même jusqu'à implémenter l'opérateur ## du pré- processeur et les variables spéciales __FILE__, __LINE__, etc...

Ajoutons pour conclure que les sources de la bibliothèque C de DICE sont intégralement fournis (en C) permettant aux utilisateurs de corriger eux- mêmes les (éventuels) bugs qui pourraient s'y trouver.

Version commerciale à venir

Matt a fermement l'intention de faire de DICE un des rivaux principaux des deux compilateurs existant sur le marché Amiga. Il est indéniable qu'en l'espace de six mois et parti de rien, DICE est déjà presque à leur niveau. Une version commerciale est d'ailleurs prévue et ne saurait tarder à sortir.

DICE -- Auteur: Matt Dillon -- Disponible sur la Fish 359 (Freeware)

Version enregistrée disponible auprès de l'auteur pour $40: Matthew Dillon 891, Regal Rd. Berkeley, Ca. 94708 USA

Gnuemacs: le monstre arrive

Non, il ne s'agit pas du dernier jeu d'arcade en date, mais d'un programme qui donne sûrement des frissons dans le dos des personnes travaillant sous Unix. Gnuemacs est un éditeur. J'hésite à dire "de texte" car il est d'une puissance tellement extraordinaire qu'il peut virtuellement servir à tout.

Je ne peux m'étendre sur le long passé de gnuemacs qui nécessiterait à lui seul un article entier. Disons pour simplifier que c'est le meilleur éditeur jamais créé et ceci probablement toutes machines confondues. Son arrivée sur Amiga est un réel événement car à ma connaissance, aucune machine non-Unix ne l'avait jamais accueilli.

Etant très récent sur Amiga, il est livré avec quasiment aucune doc. Dans sa version actuelle, il sert essentiellement à satisfaire les nombreuses demandes qui ont été faites à son sujet et en même temps de le "béta- tester" car il reste encore quelques bugs. Les personnes l'utilisant sont supposées être suffisamment familières avec ses commandes pour pouvoir se passer de doc.

Ca pèse

Il vient en deux parties: l'exécutable (540K...) et des modules écrits en Lisp (une vingtaine sont fournis). Sa taille impose à elle seule de posséder un solide méga de mémoire (*comprenez: au moins un méga et demi...*). Il incorpore un véritable éditeur Lisp qui permet de le reprogrammer au goût de l'utilisateur. Pour faire une analogie avec un langage plus répandu dans le monde de l'Amiga, le Lisp dans ce cas se comporte un peu comme Arexx: il permet de programmer vous-même des fonctions qui feraient défaut à la version que vous utilisez. Notons que la formule Arexx est plus élégante, plus puissante et n'impose pas au programme d'avoir son propre interprète (qui doit bien compter pour la moitié des 540K, à mon avis). En plus, elle permet une certaine standardisation des échanges de données. Mais n'oublions pas que gnuemacs est "très" ancien, et il faut donc bien faire avec (Lisp est agréable à utiliser, après tout). Quoi qu'il en soit, une interface Arexx est prévue pour une prochaine version.

Gnuemacs > Emacs

Venons-en à l'éditeur lui-même. "Emacs" n'est probablement pas un mot totalement nouveau pour tout utilisateur de l'Amiga. Un Microemacs figure en effet sur la disquette Extras de n'importe quel système d'exploitation. Comme son nom l'indique, Microemacs est un petit Emacs, qui est lui-mêmeun petit gnuemacs. Cela devrait vous donner une idée du produit. Les commandes sont en grande partie les mêmes, ce qui fait que ceux d'entre vous qui ont opté pour Microemacs sauteront sans aucun mal le pas vers gnuemacs, celui-ci disposant d'un nombre impressionnant de nouvelles fonctions.

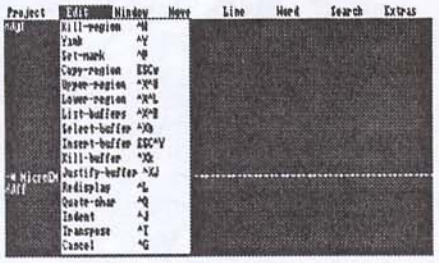
Gnuemacs s'ouvre sur un écran à lui et permet, moyennant un petit patch, d'utiliser l'intégralité d'un écran Pal, soit vingt-neuf lignes. Il permet de charger plusieurs buffers, de passer de l'un à l'autre très rapidement, d'ouvrir plusieurs fenêtres, de couper-coller, bref tout ce qu'un éditeur digne de ce nom se doit de faire. Une fonction qui devient très vite indispensable est également présente: la "file-completion" (désolé, mais je n'ai toujours pas trouvé de traduction adéquate). En bref, cela consiste à laisser gnuemacs compléter pour vous le nom de fichier que vous êtes trop paresseux pour taper entièrement. Par exemple, si vous voulez charger un fichier gnuemacs.c et qu'il est le seul à commencer par "gnu", il vous suffira de taper "gnu" puis TAB, gnuemacs se chargeant d'aller lire le répertoire et de compléter votre entrée (en cas d'incertitude, gnuemacs va le plus loin qu'il peut et attend que vous leviez l'ambiguïté). Méfiez-vous, c'est une habitude dont il est très dur de se débarasser une fois qu'on en a fait l'expérience...

Parmi les modules Lisp fournis, il existe par exemple un mode C. Il est chargé automatiquement dès qu'un fichier se terminant ".c" ou ".h" est présent dans un buffer (on repense à nouveau à l'interface Arexx d'éditeurs comme QEd ou CygnusEd...). Celui-ci indente automatiquement, vous montre quelles sont les paires d'accolades qui vont ensemble, etc... Si vous préférez programmer en Pascal ou en Modula-2, rien ne vous retient d'écrire un tel mode vous-même (il faut connaître le Lisp, bien sûr). En fait, c'est quasiment du travail perdu car un tel mode existe sûrement déjà, le tout étant de le récupérer, ce qui m'amène à la considération suivante.

La compatibilité avec les fichiers Lisp du gnuemacs d'Unix est parfaite. Je n'irai pas jusqu'à dire à 100%, mais pas loin. On lit régulièrement sur Usenet l'expérience de personnes ayant fait fonctionner tel ou tel mode sans aucune modification. C'est très encourageant car la bibliothèque Lisp de gnuemacs est à l'image du produit: gigantesque. Certains sont même allés jusqu'à écrire un mode "doctor" qui vous psychanalyse (un peu comme le très ancien Racter) ou encore une résolution des tours de hanoi en mode texte...

Z-z-z

Il s'agit pour l'instant de la version 0.3 (c'est-à-dire la troisième version du port sur Amiga). Il reste encore des aspects non implémentés. Entre autres, le mode "compile" qui permet de lancer une compilation (et plus généralement n'importe quelle commande Shell) dans un buffer séparé et de pouvoir l'analyser par la suite. Cela est dû au fait que l'auteur du port n'a pas encore eu le temps de traduire la fonction Lisp qui permet de lancer un processus détaché, ce que l'Amiga a probablement le plus de facilité à faire à côté des autres machines. Une telle implémentation ne saurait tarder. Il n'utilise pas du tout la souris et a la mauvaise habitude de faire du "busy-wait" (comprenez qu'il mange pas mal de cpu). Enfin, il a tendance à inviter le gourou un peu trop souvent sans raison particulière.



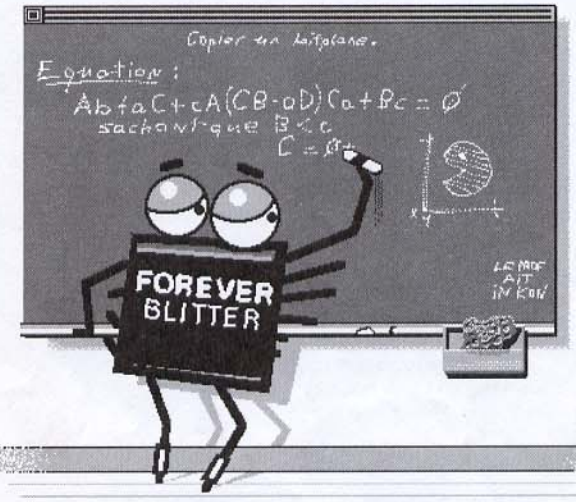
MicroEmacs: ce n'est que le petit-fils!

Pour résumer, gnuemacs est un véritable mammouth et il n'est pas vraiment utilisable dans sa version présente, mais son apparition se devait d'être signalée car elle ajoute un critère de sérieux indéniable à l'Amiga. Je ne serais pas surpris de voir ce port en argument de vente: quoi de plus agréable que d'utiliser le même éditeur au travail et à la maison, surtout si celui-ci est le meilleur dans sa catégorie (et gratuit, qui plus est...)?

gnuemacs -- Auteur du port: Mark Henning -- sur Fish très bientôt (auteur original: Richard Stallman)

Cédric

La copie du Blitter



- Blitter est un matheux miteux : y fait rien qu'à copier. -

RapidO Assembleur

Apres les fort probantes démonstrations des capacités du blitter des mois précédents, nous allons mettre à profit ce numéro d'octobre pour lever le capot d'Agnus et voir comment tout fonctionne à l'intérieur du dedans. Si je vais trop vite, lisez plus lentement.

Avant de commencer toute opération faisant intervenir le Blitter, il est nécessaire de s'assurer que celui ci est bien libre. Ceci se fait simplement en testant le bit 14 du registre **DMACONR** : si il n'est pas à zéro, le Blitter est en train d'exécuter une opération et il faut attendre que celle-ci soit achevée pour commencer à charger ses registres.

voici une façon d'attendre que le Blitter soit libre :

```
WaitForBlitter:
btst    #14,DMACONR(a5)     ; test du bit busy
bne.s   WaitForBlitter
```

Voilà, la bête est à nous. Que pouvons nous en faire ? Ce qu'il faut savoir avant tout c'est que le Blitter n'est capable d'effectuer que 2 types d'opérations : le tracé de droite et la copie de données (les remplissages étant apparentés a la copie de données).

Les principaux registres du Blitter sont :

- les registres sources **BLTAPT, BLTBPT et BLTCPT** qui sont des pointeurs sur les BitPlanes "sources"

- le registre cible **BLTDPT**

- les registres modulo pour chacun des registres précédents **BLTAMOD, BLTBMOD, BLTCMOD et BLTDMOD**

- les registres de masque pour le premier et le dernier mot de la source **ABLTAFWM et BLTALWM**

- les registres data source qui sont utilisés pour sélectionner des modes particuliers de fonctionnement **BLTADAT, BLTBDAT et BLTCDAT**. Par exemple, en mode "tracé de droites", BLTADAT doit être initialisé avec $8000 et BLTBDAT doit contenir le masque de tracé de droite : $FFFF pour une droite pleine et par exemple $F0F0 pour des pointillés larges.

- le registre data cible **BLTDDAT** qui est utilisé par le Blitter pour transférer les données et donc est inacessible par le 68000 (Agnus only).

- les registres de contrôle **BLTCON0 et BLTCON1**

- le registre qui contient la taille des opérations à effectuer **BLTSIZE**

Les registres **BLTxPT** sont des registres sur 32 bits qui contiennent chacun, du moins pour ceux qui sont utilisés, l'adresse des BitPlanes mis en cause par l'opération Blitter. Tous les autres registres sont sur 16 bits.

Les registres **BLTxMOD** sont les registres modulo. Ils contiennent le nombre d'octets qu'il faut ajouter à la fin de chaque ligne pour passer au début de la ligne suivante de chacun des BitPlane.

ex : Soit un BitPlane A de 10 octets de large dans lequel on désire transférer un BitPlane B de de 4 octets de large à partir du troisième octet du BitPlane A. Si le début de la ligne est le 3 ème octet dans notre BitPlane A et donc la fin le 7 ème, le modulo pour le BitPlane A est donc 6 puisque 7 + 6 = 13 = 3 modulo 10. Le modulo pour le BitPlane B est 0 puisque dés que l'on a fini une ligne on passe à la suivante en ajoutant la valeur 0.

BLTAFWM et BLTALWM sont deux registres contenant les masques du premier et du dernier mot de chaque ligne pour le registre source A, très utiles pour cacher les bords par exemple.

Le registre **BLTSIZE** contient la taille de la zone à transférer calculée comme suit : nombre de lignes *64 + largeur en **MOTS**

Et enfin, les deux registres de contrôle dont voici la signification des différents bits.

	BLTCON0	BLTCON1
15	ASH3	BSH3
14	ASH2	BSH2
13	ASH1	BSH1
12	ASH0	BSH0
11	USEA	
10	USEB	
9	USEC	
8	USED	
7	LF7	
6	LF6	
5	LF5	
4	LF4	EFE
3	LF3	IFE
2	LF2	FCI
1	LF1	DESC = 1 (en général sauf pour trace de droites)
0	LF0	LINE = 0

ASHx valeur de décalage pour la source A (0-8)
BSHx valeur de décalage pour la source B

Ces deux séries de bits permettent de décaler les données des deux registres A et B vers la droite du nombre de bits spécifié.

USEA,B,C,D indique quels sont les registres données et cible utilisés. **LINE** indique le mode de travail, trace de droites 1 copie de blocs 0. **DESC** indique si le Blitter procède par incrémentation ou décrémentation d'adresse. Les 3 bits

EFE, IFE et FIC sont liés au remplissages de surface avec le Blitter. Les 8 bits **LFx** contiennent les équations Blitter.

Il est possible de combiner les 3 sources pour obtenir des résultats différents dans la cible. Ces équations obéissent à l'algèbre de Boole. Pour ceux qui ne connaissent pas, ces explications vont sembler plus que touffues et dans ce cas il vaudra mieux consulter un bouquin de math sur l'algèbre de Boole avant de continuer. On les calcule en combinant les sources entre elles avec les opérateurs "ou", "non" et "et". Une copie simple de A vers D donnera D = A.

Les zones transférées sont toujours rectangulaires. Pour transférer un boïng ou tout autre objet irrégulier, il faut auparavant fabriquer un masque (un bitplane contenant la "silhouette" de l'objet). Soit B notre masque et C notre destination, nous voyons que D = (A "et" B) "ou" (C "et" "non" B). Traduction : A "et" B s'il y a un bit à 1 dans B (intérieur de la forme) le bit de D est = au bit de A. Dans le cas contraire le bit de D est = au bit de C (on est en dehors de la forme donc le bit de B vaut 0 donc "non" B vaut 1 et le résultat est vrai)

A partir de maintenant A désignera A et a désignera "non" A. "et" sera représente par * et "ou" par +.

l'équation précédente peut donc s'écrire :
D = AB + bC
Pour chacun des membres de droite, il faut faire intervenir la ou les sources manquantes de la façon suivante
D = AB*(C+c) + bC*(A+a)
puis développer le tout, ce qui nous donne :
D = ABC + ABc + AbC + abC

il ne reste plus qu'à positioner les bits de l'équation sachant que
LF7 = ABC
LF6 = ABc
LF5 = AbC
LF4 = Abc
LF3 = aBC
LF2 = aBc
LF1 = abC
LF0 = abc

la valeur de l'octet est donc 11100010 soit $E2 les bits restants étant à 0. Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas simple mais je vous avais prévenu.

Pour recopier un BitPlane à l'intérieur d'un autre il faut donc :

1/ déterminer les sources mise en jeux puis calculer l'équation blitter.

2/ Charger les registres BLTPTx avec les adresse de début des BitPlane et charger les valeurs des modulos correspondants.

3/ "Clearer" les registres BLTxDAT, BLTAFWM et BLTALWM.

4/ Charger les registres BLTCON0 et BLTCON1 avec les bonnes valeurs. Le DMA est lancé automatiquement des que l'on écrit la valeur adéquate dans le registres BLTSIZE.

Et Agnus dit au petit blitter "vas chez ta mère grand et portes lui ce petit pot de bitplanes et cette belle équation boléenne mais fais attention car les articles de Romeo Rapido rôdent dans la fôret, te fais pas eu..."
Oh, il est temps que j'arrêté. Vous avez un mois d'automne pour vous remettre.

Roméo Rapido, agnus dei

VOUS RECHERCHEZ Bus+ VOUS OFFRE LE CHOIX ET LA FIABILITE DES GRANDES MARQUES

EXTENSIONS DE MEMOIRE A 2000

MICROBOTICS (2/8 MO) 8-UPIDIP
peuplée 2MO ..... 3 090 F
peuplée 4MO ..... 4 490 F
peuplée 6MO ..... 5 990 F
peuplée 8MO ..... 7 290 F

IVS META4
peuplée OK ..... N.C.
peuplée 512K ..... N.C.
peuplée 1MO ..... N.C.
peuplée 2MO ..... N.C.
peuplée 4MO ..... N.C.

A 500

IVS META4/500
peuplée OK ..... N.C.
peuplée 512K ..... N.C.
peuplée 1MO ..... N.C.
peuplée 2MO ..... N.C.
peuplée 4MO ..... N.C.

MAST MINIMEGS
peuplée 512K (A) .... 3 230 F
peuplée 1MO (A) .... 3 500 F
peuplée 2MO (A) .... 4 400 F

MICROBOTICS
Extension 512K avec horloge et switch ..... 560 F

IVS

TRUMPCARD
Carte contrôleur SCSI. • Vitesse de transfert mesurée à plus de 400 KO/sec. • Equipée de l'IVS SMARTBOOT. Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs. • Logiciel de formatage en «checklist». Transforme la configuration en REVE.

TRUMPCARD A2000
Carte contrôleur disque dur SCSI ..... 1850 F.
Toutes les TRUMPCARDs sont livrées avec les ROMs Autoboot et l'utilitaire de configuration TC UTILS 1.3).
SYSTEMES CARTES DISQUE DUR SCSI TRUMPCARD
CARTE CONTROLEUR TRUMPCARD SCSI ET DISQUE DUR SCSI PREFORMATE

TRUMPCARD HC30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	4 750 F
TRUMPCARD HC40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	5 750 F
TRUMPCARD HC48	48 MO	SEAGATE ST157N (28ms)	5 750 F
TRUMPCARD HC80	80 MO	SEAGATE ST177N (28 ms)	6 290 F
TRUMPCARD HC80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	7 900 F
TRUMPCARD HC100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	9 600 F

DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES SYQUEST
INFINIT40S livré avec 2 cartouches ..... 11 450 F
DISQUES DURS AMOVIBLES INTERNE
INFINIT40/i livré avec 2 cartouches ..... 8 990 F
INFINIT40 DISK PACK (cartouche 40 MO amovible) ..... 850 F

TRUMPCARD 500
Carte contrôleur disque dur SCSI, avec boitier ..... 2 300 F
Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs AUTOBOOT et l'utilitaire de configuration TCUTILS 1.3

TRUMPCARD 500/20	20 MO	SEAGATE ST135N (40ms)	4 990 F
TRUMPCARD 500/30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	5 250 F
TRUMPCARD 500/40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	6 150 F
TRUMPCARD 500/60	60 MO	SEAGATE ST177N (28 ms)	6 790 F
TRUMPCARD 500/80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	8 200 F
TRUMPCARD 500/100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	9 960 F

NORDIC POWER DATA & ELECTRONICS
(FREEZE-FRAME)
NOUVEAU
TIREZ LE MAXIMUM DE VOTRE AMIGA
Indispensable à tout programmeur (du débutant au chevronné)
La Cartouche FREEZE-FRAME
Simple à utiliser sur AMIGA A1000 - A500 - A2000
Toutes les fonctions sont en ROM
Rapide, la cartouche n'a pas besoin de soft supplémentaire
• Super programme de gel.
• Backup 2 lecteurs.
• Moniteur langage machine.
• Utilitaire graphique (Grabber) utilisable avec tous les modes graphiques. Sélection de 1 à 6 bitplanes.
• Sound scanner pour rechercher et écouter les échantillons de son.
• Training Mode (ralentir le jeu).
• Slide Show intégré.
• Cheat mode (recherches de vies infinies ...).
LA CARTOUCHE QUE VOUS ATTENDIEZ ..... 875 F

VOUS DIGITALISEZ, VOUS IMPRIMEZ ?
IVS vous offre la solution.
PRINTERFACE est un second port parallèle (de sortie uniquement)
PRINTERFACE ..... 1.050 F

TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER
CHOISISSEZ ENTRE LA VERSION
MONO OU STEREO
Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix.
La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.
AUDIODIGITIZER MONO ..... 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO ..... 495 F.

SAMPLER MK2
• Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câble, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix ..... 560 F

MINIAMP 3
L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation. Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs. Prix ..... 360 F.

MINIAMP 4
Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut-parleurs coniques de 114 mm. Prix ..... 530 F.

MINIAMP 5
Se compose d'un amplificateur 4 Watt par canal, est équipé d'une commande de réglage de volume. Il est livré complet avec câbles, alimentation et deux enceintes format bibliothèque, haute qualité, trois voies comprenant un tweeter, un sqwaker et un woofer.....
Miniamps5 vous offre la qualité ultime dans le domaine de la mini hi-fi, peut aussi être utilisé avec stéréo personnelle, cassetophone, claviers, etc. ... Prix ..... 895 F.

INTERFACE MIDI
INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur.
La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix ..... 510 F.

MOUSE MASTER (PRACTICAL SOLUTIONS)
Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga.
Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix ..... 290 F.

SOURIS INFRA ROUGE (PRACTICAL SOLUTIONS)
La souris sans câble. A vous la liberté. Vous pouvez vous éloigner de votre Amiga et travailler à l'aise.
La souris la plus recherchée de France et d'ailleurs...
PRIX ..... 770 F

CHANGE KICKSTART
Enfin il vous est possible de passer du Kickstart 1.2 au Kickstart 1.3 en utilisant un commutateur, permet d'avoir les Kickstart 1.2 et 1.3 installée dans votre ordinateur. Prix ..... 290 F (sans ROM)

BOOT SELECTOR
Vous choisissez de booter à partir de DF0/DF1 ou DF0/DF2. Installation facile. Prix ..... 125 F

REVENDEURS
PARIS ET RÉGION PARISIENNE ● A.M.I.E. (11e) ● ATELIER NUMÉRIQUE (11e) ● RUN INFORMATIQUE (13e) ● PHASE INFORMATIQUE (14e) ● VIDEOSHOP (1er, 12e, 14e)
PROVINCE ● (04) DIGNE POINT IMAGE ● (06) NICE ASCI INFORMATIQUE ● (13) MARSEILLE A.M.I.E. INFOLOGS POINT IMAGE ● (21) DIJON DIALOG INFORMATIQUE ● (25) AUDINCOURT M.C.D. ● (26)MONTELIMAR Ets VILLARD ● (30) NIMES A3 INFO OCCASE ● (31) TOULOUSE VOLUMM ● (35) RENNES MICRO C ● (37) TOURS LEADER INFORMATIQUE ● (38) GRENOBLE HELP INFORMATIQUE ● (42) ST-ÉTIENNE CHEZ NATH JANAL ● (42) ROANNE LA BOÎTE A IMAGE ● (59) VILLENEUVE-D'ASCQ DIDITRONIX ● (64) BAYONNE B.A.B. MICRO ● (66) PERPIGNAN MICROVIDÉO ● (67) STRASBOURG MICRO CENTER ● (69) LYON Ets GELAIN ● (69) St-Laurent-d'Agny RSD INFORMATIQUE ● (71) CHALONS-sur-SAONE ESPACE PROGICIEL ● (83) TOULON-LA-VALETTE PHONOLA ● (85) LA ROCHE-sur-YON OCTET PLUS
BELGIQUE ● (7500) TOURNAI DESIGN SYSTEM ● (31) TOULOUSE ULTIMA

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant ● Base cours US$, Livre sterling au 01/01/90 ● PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS
A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA.....
BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
Date ..... Signature .....
☐ CHEQUE ☐ CCP Carte Bancaire ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ expire à .....

Je vous passe commande de :

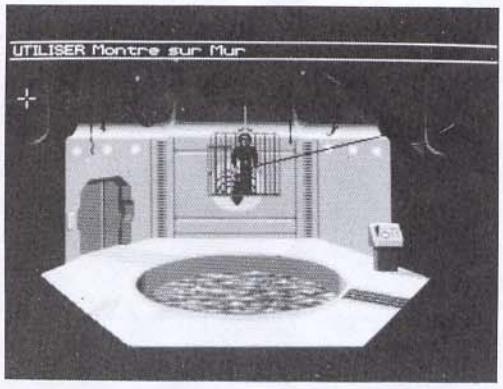
Qté.	ARTICLE	PRIX unit.
	FRAIS DE PORT	
	TOTAL	

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

OPERATION STEALTH

Suite et fin de la solution du No 28.

▲ Le bureau du général. Tripotez un peu les oeuvres d'art et hop!, un passage secret. Si vous esperez que ce soit fini, vous avez tord.



▲ Ah, les scélérats ! Heureusement que Charlie vous a offert la swatch de spyderman.

▲ L'ignoble Why vous fait le numero du maitre du monde mais cette face de ctron malade vit ses dernières heures de gloire

Après avoir rapidement fouillé le bureau, je découvris le mécanisme d'ouverture de la cachette d'un coffre-fort. Il suffisait d'actionner le bras de la statue. J'entrepris de l'ouvrir à l'aide du boîtier électronique trouvé dans la mallette du coffre de la banque et j'y découvris avec stupéfaction l'enveloppe qui était aussi dans la mallette. Elle contenait tous les renseignements sur l'opération Stealth.

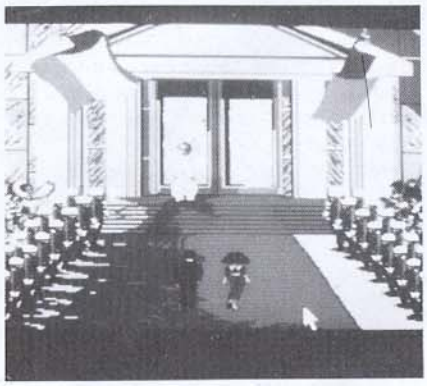
Malheureusement pour moi, les agents russes firent irruption dans le bureau, suivis de peu par Otto accompagné de deux gardes armés. D'un geste élégant, je lançais l'enveloppe sur mes "nouveaux amis" mais elle ne réussit qu'à assommer un des russes. Son compatriote se saisit du précieux pli et sauta par le balcon. Me lançant à la poursuite du fuyard, je descendis du balcon dans le parc en m'aidant d'une corde et la course nous entraîna au port ou deux motos des mers était arrimées.

Nous poursuivîmes donc en Jet-Ski. Il fallait que je le rattrape en évitant les écueils qui me ralentissaient et surtout sans abîmer l'engin. Une fois le popoff rattrapé et mis hors combat, je lui repris l'enveloppe. Horreur, les gardes d'Otto m'avaient suivi avec des renforts. Je bataillai longuement mais finis par semer ces imbéciles. Alors que mon palpitant reprenait avec difficultés un rythme de croisière, un sous-marin émergea de l'océan sous mes yeux. Mais la chance était avec moi car il s'agissait d'un bâtiment américain. Une fois à bord, je retrouvais le boss qui m'appris qu'une certaine organisation Spyder détenait le Stealth et demandait une rançon de 500kg de plutonium sans quoi les principales villes de la planète seraient détruites. Le but de ma mission devenait donc très précis : détruire le Stealth coûte que coûte. Les radars avaient réussi à localiser les coordonnées exactes du point d'atterrissage de l'avion mais, aussi bizarre que cela puisse paraître, il se situait à 100 mètres au dessous du niveau de la mer. Le sous-marin m'y déposa après que Charlie m'ait confié un étui à cigarettes et un disque pour détruire les données dans l'ordinateur qui commande le Stealth depuis le sol. Dès ma sortie du sous-marin, je fus confronté à un problème de taille : les requins mangeurs d'hommes. Le plus simple était de faire vite. En rasant le fond je découvris un tendeur enchevêtré dans les algues. Puis arriva la chose la plus surprenante qui m'avait été donnée de voir : des palmiers au fond de l'océan. En les examinant pour voir s'ils étaient factices, je découvris qu'un des troncs recelait une ouverture qui révéla un bouton. En l'actionnant, je pris une décharge électrique qui me fit ressentir une sensation bizarre pendant quelques secondes. Puis j'aperçus une ouverture dans la falaise qui me faisait face. Je décidais de m'y engouffrer et me retrouvais dans un espèce de sas. Après m'être débarrassé de mon équipement de plongée, je pénétrais dans le couloir jouxtant le sas. Un rapide coup d'oeil me permis de repérer une écoutille que je m'empressais d'ouvrir. Une échelle apparut et je la grimpais rapidement. Mal m'en pris car un comité d'accueil m'attendait en haut. Je fus conduit illico presto dans une cage suspendue par un filin actionné par un treuil au dessus d'un bassin infesté de piranhas affamés. En faisant l'inventaire, je m'aperçus que je disposais d'un stylo-rongeur contenant de l'acide benzoïque capable de dissoudre tous les métaux et une montre-câble. J'utilisais alors le stylo sur la serrure afin d'ouvrir la porte puis la montre sur les deux murs de chaque coté de la pièce. Une fois le câble tendu, il ne me restait plus qu'à me suspendre et à me diriger vers une grille d'aération située au ras du plafond. En effet cette issue me semblait la plus praticable, le docteur Why ayant vraisemblablement laissé des gardes devant la porte. Je me retrouvais dans le dédale peu accueillant du système de climatisation. La semi-obscurité et les rats tueurs ne facilitaient pas ma navigation. Après quelques tâtonnements, je trouvais enfin une grille de sortie. Je fis irruption dans les douches du bâtiment et, manque de pot, un soldat s'y trouvait en train de se brosser énergiquement les dents. Je décidais de l'attaquer par derrière et sa surprise fut totale. Je n'eut aucun mal à le maîtriser. Je le ligotais avec les lacets de ses rangers qui traînaient par terre, et je le bâillonnais avec sa serviette de toilette. Afin de passer inaperçu je m'emparais alors de sa combinaison et de ses rangers que je m'empressais d'aller enfiler dans une cabine de douche. Une fois dans le couloir, j'entrepris d'explorer méthodiquement toutes les pièces. Je décidais de partir sur ma droite. En bas du couloir, la porte me révéla une pièce qui devait faire office de réserve. En fouillant les tiroirs, je découvris des lacets et des tampons vierges. Je pris une paire de lacets et je me dépêchais de les mettre sur mes rangers afin de ne pas me faire remarquer par une tenue négligée. Le tampon alla rejoindre le reste de mes affaires au fond de ma poche. En tournant toujours dans le même sens la pièce suivante se révéla être une chambre. Sur le lit traînait une combinaison qui, après une fouille minutieuse, me permis de récupérer un ordre de mission. Un canot de sauvetage était dissimulé sous une table et je m'en saisis à tout hasard. Je remarquais une fontaine pour se rafraîchir. En continuant mon tour de couloir je tombais sur un officier en grande conversation avec des soldats devant une porte. Celui-ci m'ordonna d'aller lui chercher un verre d'eau. Je retournais donc dans les douches ou j'avais aperçus un verre traînant sur le lavabo. Il fallut le remplir à la fontaine que j'avais remarqué dans la salle ou se trouvait le lit. Il ne me restait plus qu'à porter le verre rempli à l'officier qui avait réintégré son bureau, qui se trouvait à coté des douches. Une fois dans le bureau, je remarquais un tampon posé sur le bureau. dès qu'il eut le dos tourné pour boire son verre, je substituais le tampon vierge que j'avais en poche avec celui posé sur son bureau. Il me rendit le verre une fois vide et m'ordonna de disposer. Je sortis et me dirigeais alors vers la dernière porte à examiner. Celle-ci comportait un mécanisme d'ouverture différent des autres : un dactyloscope permettant de vérifier les empreintes. Dans le sous-marin, Charlie m'avait donné un étui à cigarettes contenant une cigarette permettant de relever les empreintes. Génial! Je décidais de trouver un coin tranquille pour effectuer ce travail. Je me dirigeais vers la chambre. Une fois en place je prenais la cigarette en ne gardant que le papier. J'appliquais celui-ci sur le verre et les empreintes se révélèrent instantanément. En jetant un rapide coup d'oeil aux alentours, j'aperçus un tampon encreur, à coté du fauteuil, qui ne s'y trouvait lors de mes visites précédentes. Je le prenais et, tant que j'étais au calme je décidais de tamponner mon ordre de mission au cas ou quelqu'un s'aviserait de le contrôler. De retour devant le dactyloscope, j'apposais ma fausse empreinte et la porte s'ouvrit. Je me retrouvais dans un couloir que je traversais sans m'arrêter. Dans la pièce suivante un garde trônait derrière une vitre blindée et une porte était protégée par des faisceaux laser. J'aperçus la fente caractéristique des boîtes aux lettres et j'y introduisis délicatement mon ordre de mission. Le garde desactiva les lasers et je pus passer la porte.

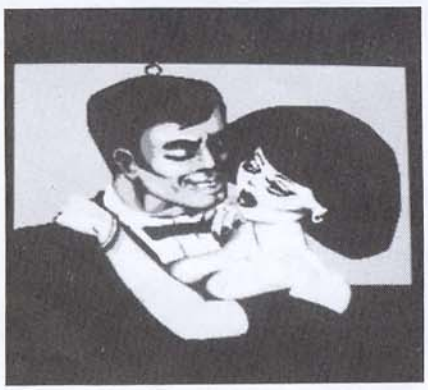
Je me retrouvais dans un couloir identique au premier et j'eu l'intuition que le QG se trouvait derrière la porte qui me restait à franchir, le retour en arrière étant maintenant impossible. Je branchais le rasoir enregistreur dans la prise de courant et je le cachais dans la poubelle après avoir pris la précaution de l'allumer puis je fis le grand pas. Malheureusement pour moi, le docteur Why m'attendait et Otto tenait en respect avec son arme la belle Julia. Une fois le compte à rebours en marche je me mis à douter de l'issue de ma mission quand le rasoir que j'avais judicieusement. mis dans la poubelle se mit en route, créant une diversion très bien venue. Je profitais de la panique générale pour utiliser la cigarette à bout rouge qui contenait une mini-roquette contre l'ordinateur principal. Une fois celui-ci détruit, je m'occupais du cas d'Otto car j'avais une énorme envie de lui faire avaler ses molaires.

Profitant sournoisement du fait que je sois occupé à saccager son matériel le docteur Why s'était éclipsé discrètement en emmenant Julia avec lui. J'introduisais donc la disquette dans le lecteur laser afin de brouiller les données du stealth et l'empêcher d'atteindre son but puis je sortais rapidement de la pièce. Une fois dans le hangar je courus vers l'hélicoptère tandis que Julia faisait son possible pour retenir Why. Je réussis à l'atteindre avant qu'il ne décolle mais heureusement Julia avait réussi à échapper aux griffes du docteur. Nous nous agrippâmes à un des patins de l'hélico et tandis que celui ci s'envolait nous vîmes l'île exploser sous nos yeux. Il ne restait plus qu'à détruire son chef le docteur Why. Je remarquais une bombe accroché au patin et je décidais de les rendre solidaires en utilisant le tendeur que j'avais eu tant de mal à récupérer. Puis nous avons lâché le patin et j'ai actionné le canot de sauvetage qui s'est parfaitement ouvert avant même que nous ne touchions l'eau. Pendant ce temps Why avait décidé de nous anéantir et lâcha la bombe. Heureusement mon idée du tendeur avait été bonne car la bombe se projeta contre l'helico qui explosa instantanement.

Tous les protagonistes de cette affaire avaient disparus et cette mission s'achevait en beauté encore une fois. Après avoir reçu les félicitations d'usages et les félicitations plus "personnelles" de Julia, je repartis cultiver des radis à Acapulco en attendant ma prochaine mission.



▲ Le général vous à convié à une belle ceremonie propre à enhousiasmer les masses populaires.



▲ Ah, julia, enfin seuls
- John, grand fou !, otez votre main
- C'est pas ma main ...
- Raaahhh
- Certes, très chere, certes

HERO'S QUEST

Découvrir un inédit de *Sierra On Line* est toujours un réel plaisir. Et nous sommes gâtés cet automne avec *King's Quest IV* et *Hero's Quest*. Celui-ci débute une nouvelle série qui connaîtra sans aucun doute le même succès que ses illustres prédécesseurs **Space Quest, King's Quest, Police Quest** et **Leisure Suit Larry.**

D'étranges événements se sont produits dans le comté de Spielburg ces dernières années. Le fils et la fille du Seigneur ont disparu dans des circonstances étranges, une mystérieuse ogresse sévit dans la région, les forêts sont fréquentées par des monstres la nuit et une bande de brigands fait régner la terreur jusque dans la ville. C'est dans cette atmosphère que vous débarquez dans Spielburg et que vous vous apprêtez à y passer un long séjour car les routes ont été bloquées par la neige. Après vous avoir brièvement mis au courant de la situation, le shérif vous abandonne à votre sort, et vous vous retrouvez tout seul face à l'adversité. Un petit tour rapide à la guilde des héros vous apprendra ce que vous ignorez encore en lisant les avis de recherche, et vous êtes ensuite prêt à vous lancer à l'aventure.

Il vous faudra interroger habilement les habitants afin d'obtenir des indices. Ceux-ci ne vous sont pas toujours amicaux mais il y a souvent moyen d'y remédier. Quand vous vous aventurerez dans la forêt, méfiez-vous des rôdeurs et animaux qui vous y attendent. Parfois, le combat sera inévitable, et d'autres fois vous arriverez à vous enfuir au prix d'une course effrénée, si votre constitution vous y autorise toutefois.

Car ne négligez pas votre forme physique: elle vous permettra de venir à bout d'escalades dangereuses ou de combats difficiles. La magie vous sera également bien utile, et les potions vendues par le guérisseur local vous feront retrouver toute votre vitalité quand celle-ci aura tendance à trop décliner.

Comme vous pouvez vous en rendre compte, **Hero's Quest** est différent des jeux auxquels *Sierra* nous a habitués. Le temps a sans aucun doute contribué à rendre le concept qu'ils ont inventé il y a quelques années beaucoup plus complet, et le jeu commence à se teinter d'une saveur de jeu de rôle qui est loin d'être désagréable. Vous avez le choix au début entre trois classes de personnage: guerrier, magicien et voleur. Chacune a ses particularités et influence l'écran suivant qui vous présente l'intégralité des aptitudes de votre personnage, toutes familières aux habitués de jeux de rôle: force, intelligence, et aussi des caractéristiques plus physiques (escalade, lancer, etc...). Les combats au cours du jeu vous permettront de gagner de l'expérience et de progresser dans ces caractéristiques. Les phases de combat représentent d'ailleurs à mon avis le point faible de **Hero's Quest**: trop lentes en animation, et sans réelle stratégie pour terraser votre adversaire.

Sinon, les graphismes font partie de 'la nouvelle génération Sierra' (cf. King's Quest IV et Space Quest III) et ne font pas honte à l'Amiga. Signalons pour terminer que le jeu s'installe très gentiment sur votre disque dur, qu'il occupe cinq disquettes et stocke les images que vous avez parcourues dans la mémoire autant qu'il le peut, évitant ainsi d'incessantes utilisations de votre lecteur.

Cédric

LE C·E·S DE LONDRES AVEC CRS !

J'y étais, J'ai vu, et je suis revenu du CES de Londres : The COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW qui s'est tenu du 13 au 16 septembre dernier.

Il a bien changé ce salon. Il n'y avait pratiquement que des jeux mais Commodore était présent, très présent avec le nouveau **C64 Games System** et surtout le nouveau package du 500 qui pour un prix de £399,99 (la livre vaut environ 10 francs) vous propose avec l'Amiga 500 un modulateur TV et des softs récents : ***Days of Thunder, Back to the Future II, Shadow of the Beast II, Nightbreed*** et ***Deluxe paint II.***

J'ai joué à ***Rogue Trooper*** de chez KRISALIS dont le principe de jeu ressemble à Space Harrier. EMPIRE proposait une simulation de chars sous le nom de ***Team Yankee***. Chez MILLENNIUM (Logotron) j'ai noté ***Mannix, Yolanda*** mais surtout ***James Pond*** - Underwater Agent. Que voilà un jeu qui a de l'humour.

Dans la grande série des "doubles jeux", j'ai retenu ***Nébulus II*** de chez ACTIVISION, ***Robocop II, Chase HQ II*** de OCEAN avec en prime un autre Schwarzenegger: ***Total Recall.*** Par contre, il me faudrait jouer plus longtemps avec ***Nightbreed***, un jeu d'horreur où se mêlent action et aventure.

ELECTRONIC ARTS, que nous connaissons bien, se lance dans la Séga Méga drive (16 bits) avec laquelle j'ai joué à ***Battle Squadron*** et ***Sword of Sodan***. Commentaire : humm... Mais revenons à l'Amiga et à ***Powermonger***. Voilà un jeu intéressant d'après la préview jouable. Ce n'est pas Populous II mais presque. Notez au passage que le ST va enfin avoir son Deluxe Paint.

Dans les jeux de rôle, sous le label d'INTERPLAY, il y a ***Dragon Wars***. Ce jeu permet de réutiliser les caractères de Bard's Tale I et II sans oublier le III dont la sortie est prévue fin de l'année. Il sortira d'abord sur PC et comportera 500 monstres, 84 donjons, 7 dimensions différentes, 13 classes et une centaine de sorts. Son titre : ***Thief of Fate***. Autres titres d'aventure : the *Immortal* qui supporte bien la qualité d'Electronic Arts. Enfin pour le plaisir des yeux j'ai joué avec ***Battle Chess II***.

A noter que les anciens programmes de cette société sont *(devraient être)* vendus à 50 % de leur prix. Je vous cite les premiers titres : ***Interceptor, Bard's Tale II, Ferrari F1, Hound of Shadow, Keef the Thief, Powerdrome, Swords of Twilight*** et ***Zany Golf***.

J'ai joué à ***Corporation*** mais aussi à ***Torvak*** the Warrior de CORE. VIRGIN proposait ***Wonderland, New York Warriors*** et surtout ***Monty Python***. Autres jeux intéressant, ***Judge Dredd*** (jeu de plateau) et ***Golden Axe***.

J'ai vu ***Test Drive III*** : The Passion... pour PC. Other formats to follow... ACCOLADE ne fixe pas de date pour sa sortie sur Amiga. Par contre, ***Ishido*** et ***Stratego***, prévu pour Amiga, sont deux jeux de stratégie qui peuvent être intéressant. ***Altered Destiny*** et ***Search for the King*** sont deux jeux d'aventure graphique. Si vous voulez l'horreur en plus, choisissez ***Elvira***. MIRRORSOFT propose ***Cadaver*** sous Image Works et ***Final Battle*** (une suite de Legend of the Sword) dans la série PSS. Sous le label FTL devrait enfin sortir ***Chaos Strikes Back***, la suite tant attendue de Dungeon Master.

DOMARK va essayer de nous séduire avec ***Hard Drivin II*** et ***Stunt Runner***. Enfin je vous parlerai de Titus qui vient de sortir ***Fire and Forget II***. Si ce jeu ne veut pas démarrer correctement sur votre Amiga, le programmeur vous conseille, soit d'éteindre votre appareil, soit d'attendre la main sur l'écran après un Reset avant d'engager votre disquette. L'Amiga a du mal à restituer complètement la mémoire.

J'ai noté la sortie d'***Amax II*** de Ready Soft pour £259,95 avec les ROM Mac et £169,95 sans.

Le mois prochain, je vous entretiendrai du salon qui s'est déroulé à Vienne, Autriche, à la fin du mois de septembre (Amiga World). -

CRS

SHAZAM!, voila la dernière réincarnation en date de papy sixty four : Apres un passage chez weight watchers, il n'avale plus que des cartouches mais, contrairement à ce que son design pourrait laisser croire, refuse toujours obstinement de servir de radiateur d'appoint. Commodore fait la course avec AMSTRAD pour le prix de la console la plus "has been".

LA DEMO du mois

Chers amis bonsoir ! Et bien oui, Eric est de retour parmi vous après de longues et agréables vacances! C'est en revenant d'un lointain pays que j'ai découvert des dizaines de lettres de demande de démos auxquelles je ne peux répondre en quelques jours, ainsi je vous prie de bien vouloir excuser mon terrible retard!...

Passons aux choses sérieuses. Aujourd'hui, je m'en vais vous présenter le deuxième prix de cette fameuse conférence R.S.I : La CRIONICS mégadémo.
Allez, bootons...VRRrr!
Au bout de deux secondes de chargement, nous apparait un logo rouge (pas beau le logo!), m'enfin attendons la suite...
Arf! Ohlala! De nombreuses choses sont présentes à l'écran: Entre un logo rouge (un peu mieux que le premier!) et un menu de trois (oui! seulement trois!) démos, il est possible de lire tout un message qui inclus bien évidemment, crédits, salutations etc...Le tout sur un fond étoilé (original non?) avec en plus, quelques animations de filled-vectors. Ouais bon, ben y'a pas d'koi s'affoler!...
Attaquons avec la première partie...
La NOIA démo...loading...decrunching...Et alors là, surprise, un superbe logo 'Crionics' nous saute aux yeux (il est vraiment beau vous savez!) puis ensuite, vous pourrez assister à toute une série d'animations (copper, filled-vectors, sprites, vector-balls etc...). Le tout sur un sympathique fond musical de SLL!
Click...retour au menu...Allons-y pour...
La PIGS IN SPACE démo...loading...decrunching...Attendez je reviens, je vais me chercher un coca!...Bon, en fond, imaginez un piccy spatial (assez chouette!), une zique sympa de SLL (oui toujours lui!) et tout ça pour alimenter...alimenter quoi? je vous le demande! Et bien tout simplement, un scrolltext en filled-vectors blancs! Rien de plus! Si vous attendez un'tit peu, un vaisseau vous apparaîtra mais c'est tout!...Click!
Enfin, troisième et 'last part': MADONNA démo...loading...decrunching (c'est un peu long!). Chouette! A droite de l'écran, Madonna (vi!vi!la chanteuse!) qui est fort bien dessinée et accompagnée de la zique de W.DISNEY...très sympa! Ensuite, la star fera une petite ballade en ville (le tout sous forme de dessin animé) rythmée par SLL!...
Voilà, un spectacle de niveau moyen mais c'est tout de même pas mal pour un second prix!...En attendant mieux...

Eric BOISSON

INFOS: Au mois d'aout (le 25 et 26) s'est déroulé un meeting légal, regroupant quelques groupes producteurs de démos mais bon, j'en parlerai dans un prochain numéro si ED accepte!?!...(Ed: ça depend, on verra...)
D'autre part, je prépare des interviews de coders de démos etc...Affaire à suivre...
Pour ce qui est du reste, attendez un peu car les vacances m'ont laissé un peu à l'écart du monde 'miga!...
ENVOYEZ MOI VOS PRODUCTIONS!!! C'EST UN ORDRE! GRRrr!...
Merci à: CUCS ROMA, AMIGO...

FUTUR 2000
ALBATOR X TURBO

Une belle rubrique de kéké Rosen et Fireball

Commencons tout de suite par du bon. Chez Electronic Arts, **INDY 500** devrait etre prochainement disponible en version Miga. Si il est aussi bien réalisé que sur PC, ca devrait tourner très vite. Restons dans la course automobile en 3D. Mindscape prépare **DAYS OF THUNDER**, une course de stock-cars qui reprend le championnat NASCAR américain.

Parmi les adaptations de films, on retrouvera **ROBOCOP 2** chez Ocean, **GREMLINS 2** chez Elite et **DICK TRACY** chez Disney Software, distribué par Titus.

Côté adaptation de jeux d'arcades, **PANG** sortiera chez Ocean et **BATLANDS**, un jeu à la sauce Hot-Rod, chez Domark.

Pour les amateurs d'aventure, **EXPLORA 3** devrait arriver assez rapidement ainsi que la suite des **Voyageurs du Temps** vers Noël, je l'espère.

Enfin, on me signale que ça compile sec chez UBI. "**Les Fous du Foot !**" : KICK-OFF, FIGHTING SOCCER et FOOTBALL MANAGER 2(249 FF). "**Les Battants**" : Rick DANGEROUS, SAVAGE!, NAVY MOVIES, COMMANDO et IKARI WARRIORS (299 FF). "**Cartoons**" : SUPER WONDER BOY, TOM & JERRY 2, DYNAMIC DUX, TOO BIN et BUGGY BOY (269 FF). Les "**Géants du Sport**" : GREAT COURTS, KICK OFF et FOOTBALL MANAGER 2.

IMPRESSIONS

Nous proposons d'imprimer vos dessins en **haute définition couleur (Canon 260 000 couleurs)** et vous offrons **la possibilité de les commercialiser**
Basse résolution PAL 9fr, overscan 10fr
Basse résolution 2x ou haute résolution PAL 22fr, overscan 25fr
Frais 35fr (retour disquettes et dessins)

Envoyez vos disquettes à
IMPRESSIONS EPHEMERES
5 rue des Sauges, 20200 Coutances
Contact: Richard Strac, **tél 33 45 63 82**

Pas plus tard qu'il y a moins que ça, Yves Remord, fidèle lecteur de Jarnac, Charentes, me demandait: "Dis donc Chorizo, je trouve qu'en ce moment il n'y a pas beaucoup de DP sur DEEP. Pourquoi? En attendant ta réponse, voici une boutade conne nous les aimons bien, nous autres charentais. 'C'est deux hommes qui sont au bord de la mer, appuyés sur une balustrade. L'un a les cheveux longs, et l'autre non, mais ça ne le gêne pas du tout.'"

En effet mon ptit gars, tu permets que je t'appelle mon ptit gars, on restructure les DP sur DEEP. Si vous avez un ou des DP qui vous semblent intéressants, qui manquent sur DEEP, même si vous n'en êtes pas l'auteur, envoyez les nous au journal. De toute façon d'ici peu, retour au rythme de croisière d'approvisionnement.

Ce mois ci donc, jeunes et moins jeunes zazous, deux très Bô DP.

Tout d'abord, l'incontournable SID, testé élogieusement, ce qui est fort justifié, par Cédric dans le numéro 28.

Les hautes sphères de l'Intelligentia d'ANews, m'ont même demandé de redire quelques mots sur SID du point de vue de l'utilisateur. C'est ce que j'ai fait ENNORMement aidé, je dois le dire, par OBP ELECTRONIXS, membre du club BUGSS de Bordeaux.

Que donc alors bon, ce programme est semblable à des utilitaires comme CLIMATE ou DISKMASTER qui permettent d'effectuer une bonne partie des commandes du DOS (Disk Operating System) (NDLR : le Chorizo étale son savoir comme si c'était de la mortadelle) sans passer par le CLI et les éternels CD et DIR lors du cheminement dans les répertoires et sous répertoires .

Ici , tout se fait à la souris sur deux fenêtres représentant deux catalogues (Catalogue Source et Catalogue objet). Le gros avantage de SID ,est le fait qu'il soit extrêmement ergonomique, et surtout paramètrable, ce qui vous permet d'y inclure de nombreux autres utilitaires. Par exemple, l'éditeur AZ, et les programmes d'archivage ARC, ZOO et LHARC qui sont tous accessibles simplement en sélectionnant un fichier sur lequel on travaille et le bouton en bas de l'écran correspondant aux fonctions souhaitées, ainsi que Powerpacker 2.3b accessible par le menu COMMAND (qui exécute une macro commande préselectionnée).

Un autre avantage de SID est qu'il ne réactualise les listes affichées que si on le lui demande (ou au choix lors des changements de disquettes). Cela évite le temps perdu à attendre le chargement du directory lors de l'introduction momentanée d'une disquette et permet de conserver ainsi à l'esprit le directory qui nous intéresse (puisqu'il est encore sous nos yeux).

SID est accessible depuis le workbench ou le CLI et se détache de la fenêtre CLI appelante (ce qui vous permet d'utiliser encore la fenêtre CLI lorsque vous avez lancé SID, sans faire "run SID" ou "runback SID" ...) . Il est parfaitement multitâche.

La fenêtre de SID étant paramétrable et n'occupant pas obligatoirement tout l'écran , elle permet d'avoir simultanément SID et AZ à l'ecran sans avoir à jongler avec les fenêtres. De plus, il s'iconifie, attendant ainsi bien sagement dans son coin que vous ayez besoin de lui sans occulter l'écran du WB ou du CLI (et cette possibilité est offerte dès le lancement, pour le lancer iconifié dès la startup-sequence, par exemple) !

Comble de l'extase pour les utilisateurs ne disposant pas d'un disque dur, il n'occupe que 60248 octets une fois compacté avec POWERPACKER (et 116384 octets si pas compacté) et s'inclut donc aisément sur votre disque de WorkBench préféré pourvu que vous y fassiez un peu de place.

Les deux listes occupant la moitié supérieure de sa fenêtre représentent donc deux catalogues (ou la liste des volumes + devices + assign reconnus par l'ordinateur). Les fichiers sont représentés en blanc et les directories en

rouge (vous avez le choix entre un affichage par ordre alphabétique ou directories puis fichiers). On sélectionne dans la liste active les fichiers ou catalogues sur lesquels on veut travailler par un clic sur le bouton de gauche de la souris. Pour changer de "path", c'est à dire se déplacer dans l'arborescence des fichiers, on double-clique sur les directories ou sur les boutons situés en bas des fenêtres. L'affichage du contenu d'un directory s'effectue alors dans la même fenêtre ou dans l'autre au choix de l'utilisateur (Cela dépend de la couleur de la flèche en haut de la fenêtre, au milieu.). Cela permet de jongler entre les catalogues soit en ayant les catalogue père et fils simultanément à l'écran, ou bien de conserver une liste intacte tout en changeant le directory que représente l'autre.

Pour travailler sur les fichiers (et/ou directories), vous disposez des fonctions correspondant aux 30 boutons en bas de l'écran. (les 2 séries de 8 boutons juste en dessous des listes correspondent à l'affichage des catalogues des unités que vous avez préselectionnés). Les préselections sont contenues dans le fichier "s:sid.config" et accessibles depuis SID par la fonction d'édition sélectionnable dans les menus. Mais si vous n'avez pas de fichier "sid.config" dans le directory "S" de votre disque de boot, des préselections par défaut sont utilisées.

Pour visualiser un fichier isolé, il suffit de double-cliquer sur son nom pour effectuer une des fonctions suivantes selon le type du fichier : READ, VIEW, EAR ou LISTARC ; pour les autres, cela affiche les informations correspondant à un click sur INFO.

A noter que SID possède son propre Text-Reader intégré pour les fonctions READ ou XREAD (avec affichage des caractères en heXadécimal).

SID est par exemple très utile pour copier (COPY), dupliquer (DUP) ou déplacer (MOVE) les fichiers (et/ou catalogues).

A noter la possibilité de visualiser les fichiers selon plusieurs modes : SIZE qui affiche la taille, DATE et TIME la date de création des fichiers, BITS affiche les flags de protection des fichiers (en général ----RWED). NOTE affiche les commentaires correspondants aux fichiers et enfin DESC qui offre une description du type du programme.

Je citerai enfin la facilité d'emploi pour ce qui concerne l'archivage/désarchivage des fichiers (et/ou directories suivant l'archiveur utilisé) avec les programmes d'archivage ZOO, ARC, LHARC, PAK et WARP dont l'emploi est habituellement assez ennuyeux du fait qu'ils ne fonctionent qu'en mode CLI. Ici, il suffit de sélectionner les fichiers à archiver, la méthode d'archivage puis de cliquer sur le bouton ARC. Un requester apparait alors et vous rentrez le nom de l'archive qui va être créée. Puis vous pouvez suivre les étapes de la création de l'archive dans la fenêtre CLI que SID ouvre alors. Vous n'avez plus à vous soucier de la syntaxe demandée par l'archiveur et devez entrer seulement le nom de l'archive.

Pour désarchiver, c'est encore plus simple. Vous sélectionnez l'archive concernée puis appuyez sur le bouton UNARC. Tout est alors automatique: les fichiers sont décompressés et créés dans la même liste (ou l'autre suivant la couleur de la flèche en haut au centre). Mais attention, il faut qu'il y ait suffisemment de place pour ces fichiers. Pour connaître à l'avance les fichiers contenus dans l'archive et le pourcentage de compréssion, rien de tel que la fonction LISTARC qui visualise le contenu de l'archive (c'est effectué automatiquement lors d'un double-click sur l'archive).

SID sera dans la rubrique Utilitaires du téléchargement.

L'autre DP, lui, va devenir, incontournable. ANews Life est un jeu de la vie. Vous placez des cellules, vous dites "Et Hop", et hop, la vie cellulaire commence, obéissant à des régles de naissance ou de mort bien précises. Le réel intêret de ce jeu, se trouve dans le fait qu'il est l'aboutissement de notre article de programmation en C de ce mois-ci. Rendez-vous à l'article d' Yves LE CHEVALIER (NDLR : A-NEWS, le journal dont vous êtes le héros)

Chorizo Kid

regarde le vieux lycée Ampère avec admiration.

"Des DP pour Chorizo"
Jouez pas perso, faites profitter tout le monde de vos trouvailles ou de vos productions.
Contactez le Kid sur 3615 DEEP bal CHORIZOKID ou au journal.

DOMAINE GRAND PUBLIC

EDITO

Encore plein de bonnes choses ce mois-ci. Je vous propose un arrivage tout frais des USA avec les nouvelles Fred Fish, mais aussi des disquettes qui fleurent bon le sirop d'érable avec les toutes dernières CAM du Canada. Sans oublier un petit rappel sur les Newsflash. Bref, de quoi entrer dans l'automne du bon pied!

Ed l'Epicier.

Note de la Rédaction d'A-News

Hermes Diffusion est une association sans but lucratif (Loi 1901) qui a pour objet d'encourager la diffusion de logiciels dans le domaine public Amiga.

Ces pages sont mises à la disposition de Hermès par ***A-News*** pour soutenir l'effort de traduction et propagation d'informations sur le domaine public dans le communauté Amiga française.

Comme toujours d'excellentes choses dans la collection FISH, nous n'épiloguerons pas plus...

FISH #351

PDC v3.33: Un ensemble de compilation complet pour le langage C, il comprend outre le compilateur, un éditeur de lien, un assembleur, une gestion de librairie, des utilitaires et des librairies. PDC est compatible avec la plupart des appels de librairie type Lattice C. Bien d'autres possibilités permettent à ce programme d'être trés compétitif sur le marché grandissant des compilateurs C du domaine public. Sources incluses.

FISH #352

MG: MicroGNUEmacs dans une version trés optimisée! Cet éditeur de texte est vraiment l'un des musts pour le programmeur sur Amiga. Mais attention, cette review fait du programme un outil puissant et surtout adapté aux utilisateurs aguerris. Les sources sont fournies en format compressé par LhArc.

PrintHandler v1.6: Un driver imprimante général pour PRT:, il supporte le feuille à feuille et un "spooling" limité pour les données. Totalement réécrit par rapport à la version de la FISH 282. Sources en C incluses.

TreeWalk: Une update de la version précédente (FISH 289), ce programme a pour but de faciliter la gestion de tiroir et le cheminement à travers ceux-ci. Bonne réalisation, parfaitement adaptée aux demandes que font les utilisateurs de disque dur. Sources incluses.

FISH #353

AztecArp: Un package Arp adapté pour l'usage avec le compilateur Aztec C version 5.0 (bugs fixés de la version Arp fournie par Manx + nouvelles fonctions). Les sources sont incluses.

CompDisk: Un logiciel de compactage de disquette (archiveur) qui offre une grande simplicité d'usage. Sources en C incluses.

NorthC v1.1: Un environnement complet de compilation en C, basé sur le compilateur Sozobon C. Révision de la version de la FISH 340.

FISH #354

FastBlit v1.0: Un petit 'hack' qui permet (selon l'auteur) d'accélérer jusqu'à 60% les opérations ayant recours au blitter.

KeyMacro v1.4: Révision de la version de la FISH 325. KeyMacro permet la configuration du clavier par l'intermédiaire d'un fichier texte d'instructions. Tout bon!. Sources en C incluses.

MandelMountains v2.0: Révision de la version de la FISH 295. Ce programme permet la réalisation de représentation en 3D de fonctions de l'ensemble de Mandel. De magnifiques exemples sont fournis. Un outil de création tout à fait prenant...

MemGuard v3a: Révision de la version de la FISH 325. Voici l'un des utilitaires systèmes dont l'utilisation devient automatique aprés le premier essai. MemGuard surveille la mémoire de votre système d'une façon trés discrète (interruptions de bas niveau). Grande optimisation et vitesse encore accrue dans cette nouvelle version.

MXMLib v34.14: Un exemple typique de librairie partageable, compilée avec l'Aztec C version 5.0. Très intéressant. Sources en C incluses.

FISH #355

Berseker: Un tueur de virus dont l'originalité est de ne pas se contenter de tester les checksums, mais recherche plutôt la présence possible d'un virus derrière une checksum altérée. L'auteur pense ainsi pouvoir détecter des nouveaux virus basés sur des méthodes connues de contamination. Sources en assembleur incluses.

ImageEditor v2.4: Un éditeur simplifié de graphismes qui permet la sauvegarde de sprites ou d'images sous forme de sources C. Cet utilitaire supporte le standart IFF et est remarquable par le peu de mémoire qu'il exige. La taille maximum des images est limitée à 166*58 pixels. Les sources sont incluses.

LoadImage v1.11: Révision de la version de la FISH 281. Un visualiseur d'images au format IFF qui autorise toutes les densités, tous les types (y compris l'overscan) et accepte aussi bien les standarts PAL et NTSC. Sans doute le visualiseur qu'il faut toujours avoir sous la main. Sources incluses.

RexxHostLib v34.12: Révision de la version de la FISH 325. Encore une excellente librairie dédiée au compilateur Aztec C (version 5.0), RexxHostLib permet de simplifier grandement la programmation d'interfaces pour ARrexx. A nouveau un passage obligé de l'utilisateur Amiga. Sources incluses.

SoundEditor v0.8: Un éditeur stéréo de sons au format 8SVX, écrit en assembleur.

TrackSalve v1.3: Révision de la version de la FISH 312. Un excellent utilitaire pour recouvrer des pistes endommagées, mais qui permet aussi un grand nombre de tâches relatives au TrackDisk device. Les sources en C et en assembleur sont incluses.

Tron v1.1: Un jeu basé sur une des séquences du film Tron. Ecrit en GFA Basic, puis compilé pour un résultat pas mal du tout...

FISH #356

AlgoRythms v1.0: Permet la composition musicale à l'aide d'une interface MIDI et d'un synthétiseur. De très jolie

choses sont rendues possibles par ce petit programme, limité toutefois à l'apprentissage. Sources en C et échantillons musicaux inclus.

NComm: Révision de la version de la FISH 230. Ce programme de communication est basé sur Comm v1.34 et beaucoup d'améliorations sont apportées par cette version. Certains utilitaires comme AddCall, CallInfo, GenList, PbConvert et ReadMail sont fournis dans ce package.

FISH #357

Empire v2.1w: Révision de la version de la FISH 329. Ce jeu de simulation économique, guerrière et politique offre de grandes possibilités qui vous vaudront plusieurs mois de distraction. A noter: l'implémentation d'une interface qui permet le jeu par modem interposé, mais aussi la relative complexité de ce programme.

FISH #358

Blob v1.1: Un petit programme (type "screen hack") qui couvre votre écran de gouttes de boue rougeâtre. Source en C incluses.

OPS5c v1.08a: Un compilateur pour le langage expert OPS5. En fait on crée une source en C à partir de la source OPS5, et c'est cette source en C que l'on compilera normalement. L'opération effectuée est rapide mais les codes générés sont souvent importants, il est donc conseillé de disposer d'au moins un Méga de mémoire.

Pipeline v1.0: Un bon jeu de tableaux de style "Pipe dream", ici on peut vraiment parler de qualité ludique.

ReDate: Permet de passer au crible les tiroirs d'une disquette et de les redater à la dernière mise à jour du fichier le plus récent qui y est contenu. Sources en assembleur incluses.

RoadRoute v1.5: Révision de la version de la FISH 251. RoadRoute est conçu pour vous aider à découvrir le meilleur itinéraire routier entre deux points. Cette nouvelle mouture apporte des avancées sensibles. On peut rappeler que des fichiers "cartes" sont fournis sur la FISH 328. Toutes ces données ne concernent pour l'instant que les Etats Unis, mais il est possible de créer ses propres fichiers. Sources en C incluses

ScanIFF: Un utilitaire permettant de reconnaître des fichiers de données IFF (graphique ou son) noyés dans d'autres formes de codage. Sources en assembleur incluses.

ViewDir: Révision de la version de la FISH 251. Commande de type LIST, mais qui posséde quelques fonctions supplémentaires. Sources en assembleur incluses.

FISH #359

ABridge v1.0: Un programme de conversion permettant le transfert d'un fichier de type Anim-5 vers Animagic, Videoscape, DPAINT III, Sculpt Animate, The Director, etc... L'interface ARexx est acceptée par ce logiciel.

DICE v2.02: Le système de compilation pour le C créé par Matt Dilon, il comprend: un compilateur, un assembleur, l'éditeur DMe et un éditeur de liens. Bref, un excellent produit par un auteur vedette du domaine public.

TextPlus v2.0: Un éditeur de texte simple et pratique, ce n'est pas toujours le cas des concurrents.

Joe le maxi.-

NEWSFLASH

Beaucoup d'entre vous se demandent ce que comportent les UGA Newsflash. Je m'en vais vous répondre petits curieux, mais sachez d'abord que les descriptifs qui suivent ne représentent que la partie émergée des icebergs que sont les Newsflash. Outre les principaux programmes cités ci-dessous, vous trouverez beaucoup d'autres choses, notamment des trucs pour les jeux, des interviews, des essais de hardware et de softs, de nouvelles commandes. Enfin, si vous êtes novice sur l'Amiga, n'hésitez pas à consulter les startup-séquences commentées de ces disquettes.

NEWSFLASH #1

Beaucoup de textes décrivant les buts et l'activité de UGA, mais aussi de nombreuses infos, des questions-réponses, la section hard/soft, avec en plus PowerPacker 2.2a, une musique du Theta Group et des graphismes.

NEWSFLASH #2

Toujours les news du monde entier, l'éditorial et les questions-réponses. Une vue du paysage informatique australien, des infos sur J.M.Jarre et les Commodore Shows, un peu d'humour avec "Comment fabriquer une bombe atomique".

Côté utilitaires: Bootleg V2.1 + doc, Fontmaster + doc, Preset Editor + doc, PO Viruskiller et Resmonitor.

Côté graphismes/musiques: Giraffe, une démo, plusieurs musiques de Suntronics, une musique de S.Lentfert.

NEWSFLASH #3

Les rubriques habituelles (édito, news, Q/R,...). Des aides pour Populous, une interview de J.M.Jarre.

TOPLINE
SOS

QUI N'A PAS TOURNE EN ROND DEVANT SON AMIGA OU PC

Vous séchez devant une mountlist, l'installation d'une carte, d'un disque dur etc...
Vous désirez sortir du Workbench et explorer le CLI, Faire communiquer le PC et l'Amiga.
Vous désirez vous lancer dans la vidéo et les mots Genlock, RVB,RGB,YC blackburst, splitter etc... sont des mots barbares.
Ou simplement une question sur votre Micro
Un Banc d'essai des Nouveaux Hards et Soft.

TAPEZ 3617 TOPLINE
Posez votre question
REPONSE SOUS 24H

Côté utilitaires: des commandes CLI, ACE Text Editor + doc, Bigbench + doc, Most + doc, Textmaker + doc, Rainbow Writer. Des aides de programmation sur les loaders, la façon de visualiser les fichiers IFF.

Côté graphismes/musiques: UGA démo, le vainqueur du concours de pointeurs animés,...

NEWSFLASH #4

Les rubriques habituelles avec dans ce numéro: des articles sur coment relier un synthé à l'Amiga via une prise MIDI, des trucs et astuces pour Ninja Mission, Carrier Command, Outrun, Pink Panther, Captain Blood, Foundation Waste,... Des exemples de programmation: exemple d'intro, la routine de PPMore commentée par Nico François, et comment utiliser la librairie ARP en programmation.

Côté utilitaires: 3rdday ripper + doc, FCoder, KickReset A500: bootez le kickstart de votre choix (kickstarts non fournis), VirusKiller, StartupCoderII, A68k + doc.

Côté graphismes/musiques: trois musiques de S.Lentfert et B.Postma, Sony picture, trois démos et deux jeux: "A nice game" et "Tiles".

NEWSFLASH #5

Edito, news, avec de plus des aides à la programmation: reset led routine, la playroutine de Soundtracker2.3, Movesprite, Turnscreen (renverse l'écran du WB) et Server. Un coin C avec aides et exemples. Des trucs pour Ports of Call, capone, Police Quest, Test Drive,... Comment tranférer les programmes UGA sur vos propres disquettes.

Côté utilitaires: Help! et Mon avec leur doc, Megaboot, BSG9 Virusprotector, Catcher, Fastdisk,...

Côté graphismes/musiques: Suntronics et B.Lentfert. Un très bon Othello.

Ed l'Epicier

RAPPELS IMPORTANTS

- Veuillez joindre impérativement une preuve de votre réglement (photocopie du mandat par ex.) afin d'éviter de retarder le traitement de votre commande jusqu'au crédit du mandat.

- Evitez le paiement par eurochèque qui engendre des frais bancaires importants (>20FF). Si vous choisissez malgré tout cette solution, ajoutez 20FF à votre réglement.

- **HDNC:** Hermès Diffusion Numéro de Client.

Le report du numéro de client sur votre bon de commande ou toute autre correspondance accélére considérablement la recherche lors du traitement. Vous le trouverez sur la facture ou l'étiquette de votre précédente commande. Merci de ne pas oublier de le reporter.

IMPORTANT: Précisez vos changements d'adresse le cas échéant.

- Commande/Courrier

Veillez à toujours séparer vos courriers des commandes, les traitements étant différenciés.

Toutes ces recommandations seront rappelées réguliérement sous forme de commandements.

Les 5 commandements HD:

- Tu joindras une preuve de ton réglement.

- Tu ne paieras pas par eurochèque ou sinon 20 FF supplémentaires acquitteras.

- Sur le bon de commande et toutes tes correspondances ton HDNC reporteras.

- De ta commande, tes courriers séparera.

- Tes changements d'adresse préciseras.

Flat Six

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): _____
Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
_____
CP: _____ Ville: _____

20FF(125FB)

Fred Fish Disks	1-359
Amicus	1-26
TBAG	1-39
Faug	1-75
PaNorAmA	1-98
RPD	1-215
CAM	369-397

Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)
Les CAM 369,370,374,377,379,385,386,393 et 394 comportent 2 disquettes (40FF)

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-17,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-42 (20-27 Art Disks)
UGA Utilities,Sonix,Slideshow,Music,Demos,Games,Anims,Screenshots,Specials
Newsflash,Support Disks

35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4. Musical Enlightenment (francais) **180FF** (France seulement)

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	TOTAL	

Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF
Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).
Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 10-90

--A-NEWS,

Je vous écrit pas seulement pour vous féliciter et vous encourager quant au journal, de loin le meilleur dans l'ensemble. Non je voudrais faire une remarque à propos du COIN-C. Il y à un peu plus d'un an de cela vous aviez consacré une série d'article sur les gadgets. Ceux ci répondait, je pense, à la plus grande attente du lectorat intéressé par cette rubrique. Or depuis vous avez joué les Kernoghan & Ritchie. Si cela n'est pas blamable, rien n'a été explicité quant aux menus, au requesters, et à l'intégration d'images en C. C'est pourtant là quelque chôse d'assez important, et je vous serais très reconnaissant si cela figurait dans vos colonnes. Je terminerais cette lettre par une chose horible, mon horloge à été déconnectée de façon logicièle, et depuis SetClock me renvoie toujours "Battery backup clock not found" quelle que soit l'option employée. Comment faire pour la recuperer?

Jean Pierre Rivierre Paris

PhilED: Pour l'horloge il suffit d'utiliser un petit utilitaire nommé ClockDoctor qui se trouve en particulier sur la disquette MiaDisk 3. Il repare en général ce genre de désagrément. Pour ce qui est du COIN-C, ce revirement de situation correspond au départ du célèbre BatchMan sous les drapeaux. Maintenant qu'il est de retour, gageons qu'il va nous préparer une de ces série d'article dont il a le secret.

A-News

J'ai mon Amiga 2000 depuis pratiquement deux ans, et à chaque WarmStart l'écran est vert, puis ensuite s'affichent les couleurs habituelles, gris, blanc. Mais c'est ce vert qui m'inquiète. D'abord j'ai cru à un virus (type SCA ou autre), et puis là, dans votre n° 26, à la page 41 je vois : "vert les CIA 8520" au sujet de la couleur d'écran indiquant le type de panne. Alors que sont les CIA 8520 ? Autre chôse, je suis peut être parano aux niveau virus, mais de temps en temps, à intervales plutôts réguliers, mon Miga se bloque en laissant apparaître un écran de la couleur du fond. Je pensais à un virus dans la Rom. Qu'en est il des virus se trouvant dans la Rom de l'horloge? Dernière chose, pourquoi 99% de vos listings assembleurs ne fonctionnent pas, malgré une double, voire triple, vérification?

Roméo: Pour les CIA 8520, ce sont des petits circuits spécialisés dans les entrées-sorties, ce sont eux qui contrôlent les ports paralleles et série et les drives. Il peuvent effectivement être endommagés sans que cela nuise au bon fonctionnement de l'Amiga tant que l'on n'utilise pas la partie HS.

Pour les virus, il est impossible de loger un virus en ROM puisque cela signifie Read Only Memory, soit en français memoire à lecture seulement. Il est donc impossible pour un virus d'aller écrire dans la ROM.

Pour l'horloge il n'y a que quelques octets de ram, ce qui est insuffisant pour y stocker un virus (les virus font en général un peu moins d'un Ko). De plus, des que l'on eteint l'Amiga aucun virus ne peut survivre et il doit être réactivé, que ce soit par le démarrage (boot) sur une disquette infestée ou par l'utilisation d'un programme contaminé.

Pour ce qui est de listings assembleur, je ne parlerai que de la rubrique Roméo ASM, tous les listings sont assemblés et linkés avec les outils du compilateur AZTEC. Ils fonctionnent tous parfaitement mais il faut un minimum de traduction pour les faire tourner avec les autres assembleurs. Je ne peux quand même pas donner le même listing en assembleur AZTEC, LATTICE, METACOMPCO, KSEKA, DEVPACK, PROFIMAT ou ASM68K. La seule particularité de l'assembleur que j'utilise est le DSEG qui indique le début d'une zone de data, remplacez la par l'instruction correspondante si elle existe sinon eliminez là. Le reste est standand aux assembleurs MOTOROLA.

Bonjour

Je vous écrit pour vous dire que j'ai quelques petits problèmes avec le programme que vous avez publié dans le n° de juin. J'utilise le DevPack II et comme je viens de me mettre à l'informatique et à l'assembleur, inutile de vous écrire que je patauge (PhilEd: trop tard c'est fait). Voici les erreurs que j'ai :

LibName/Version (a1,d0) -> line malformed (Roméo: normal c'est un commentaire, le ';' a sauté à la mise en page)

move.w #disstop,DIWSTOP(a5) -> Data too large (Roméo: alors là je ne comprend pas pourquoi ???? si quelqu'un à la reponse qu'il nous la fasse parvenir, on transmettra)

dseg -> instruction not recognised (Roméo: voir la lettre precédente)

J'aimerais avoir des adresses d'éditeurs qui produisent des livres en français sur le langage assembleur et celle de Micro Application.

PhilEd: Micro Application, 58 rue du Faubourg-Poissonniere, 75010 Paris. Leur bouquins sont en général disponibles dans toutes les grandes librairies style FNAC ... On peut aussi trouver quelques ouvrages chez SIBEX, 6-8 impasse du Cure 75018 Paris, dont en particulier le fameux "Mise en oeuvre du 68000", le bible du programmeur en assembleur 68000. Mais il n'est pas recommendé pour apprendre à programmer en assembleur sur Amiga puisqu'il ne parle que du 68000.

Messieurs,

J'ai lu votre article sur le lecteur Amigatosh, lequel peut être utilisé par les logiciels AMax et aussi par Mac2Dos par l'intermédiaire d'une interface distincte à ces deux logiciels. Je désirerais savoir s'il est possible d'utiliser le lecteur Amigatosh Plus avec Mac2Dos sans cette fameuse interface, puisque la connection du lecteur se fait directement sur l'Amiga? Deuxième question, quelles sont les principales diférences entre Mac2Dos et le logiciel de transfert fourni avec AMax, puisque tous deux permettent le transfert d'AmigaDos ver Mac?

Jean Luc Croix Clichy (92)

Roméo: Je n'ai pas testé le lecteur Amigatosh Plus, mais comme il est sensé être compatible avec AMax et que le hardware de AMax est incompatible avec Mac2Dos, il y a de forte chances pour que cela ne fonctionne pas. La différence entre Mac2Dos et le logiciel de transfert de AMax est simple: Mac2Dos relie directement une disquette au format Mac via l'interface et le lecteur Mac, il suffit de cliquer sur les fichiers à transferer dans un des 2 requesters affichés à l'écran. Pour AMax il faut passer par une disquette spéciale de transfert, de capacite réduite, qui est lisible par l'Amiga et le Mac. Les transferts s'effectuent donc par l'intermédiaire de cette disquette et non pas directement comme avec Mac2Dos.

Cher (25 F) A-News,

J'ai entendu dire que cous aviez publié un article qui expliquait comment relier un Amiga avec une Laserwriter II. Pourriez-vous re-imprimer le schéma du câble avec une petite explication?

Ed: Vous croisez les 2 et les 3 (2 à 3 et 3 à 2) et vous reliez les 7 entre-eux. C'est tout (trois fils).

Cher A-News,b

Dans votre numero de Juillet-Aout page 27 vous avez omis de dire dans votre article concernant le compilateur Pascal PCQ que le disque Fish 339 qui contient ce compilateur comporte de nombreuses erreurs, notamment dans les fichiers inclides, empechant ainsi la compilation des nombreux programmes d'exemples utilisant des graphiques.

Diffusant moi-meme la version entièrement corrigé de ce compilateur je sais de quoi je parle! Cette correction des fichiers "includes" est en effet une affaire de specialiste (c'est grace à l'aide du fameux Rom-Kernel Manual que j'ai pu corriger et rajouter les fichiers includes manquants). Ainsi un débutant qui se procure cete disquette Fish 339 n'arrivera jamais à s'y retrouuver! C'est pourquoi, ayant la patience et le temps de le faire, j'ai decidé de diffuser ce compilateur en version entièrement corrigé et pret à l'emploi sur deux disques avec une notice en français afin que meme des debutants puisse l'utiliser facilement.

Or dernièrement vous refuse de passer

mes petites annonces concernant cette diffusion en pretextant que mes tarifs sont trop élevés! Mes tarifs étant de 75F pour ces deux disquettes et une notice en français je trouve que cela est tout-à-fait raisonnable. D'autant plus que j'assure également la rapidité et la suivi de service en répondant aux questions de mes correspondants.

C'est pourquoi je vous serai gré de faire connaître ce service à la communauté Amiga française car depuis le départ de ce Cher Giorgio Cupertino bien des débutants aimeraient à nouveau avoir accés à de tels services. Ayant moi meme été tellement touché par la gentillesse et la devotion de Cupertino envers l'Amiga cela m'a donné le courage de perpetuer de tels services qui meritent à être connus de tous ne serait-ce qu'à titre informatif.

Serge Hammouche, 3 rue Anatole France, 13220 Chateauneuf les Martigues.

Ed: Il n'est pas toujours facile pour nous de trancher entre ce qui est commerciale et ce qui est domaine public. Et pourtant il faut trancher, avant de donner aux individus et associations de domaine public une publicité gratuit qui n'est pas proposé aux professionnels.

Il est certain qu'en vendant les deux disquettes à 75F vous essayez de recuperer en argent une partie du temps que vous avez investi dans votre travail, comme font les éditeurs commerciales. Les éditeurs et revendeurs n'auraient pas entièrement tort s'ils protestaient qu'ils n'arrivent pas à gagner leur vie à cause de la concurrence d'une sorte de "zone gris" entre la commerce et la DP.

D'autres exemples de cette zone gris sont Hermès Diffusion, association DP qui diffuse Musical Enlightenment à 180F, et l'association A-Link qui vendS des câbles minitel à 110F: ces deux exemples sont en concurrence direct avec les produits de commerce et ne peuvent pas beneficier d'une publicité gratuit dans Amiga News.

Nous pouvons en parler en tant qu'information, mais nous ne pouvons pas en faire une publicité répété. Il n'est pas normal de faire de la pub repeté, même pour des produits pas cher, si la publicité n'est pas payé. On trouve toujours des gens qui disent que les commercants vendent leurs produits trop chers, mais eux, ils paient leurs publicités!

Il convient néanmoins d'ajouter que nous voudrons encourager la traduction de logiciels de domaine public en français, et c'est pourquoi nous acceptons que les associations vendent à 30F des collections de cette nature. (La vente des collections de digits porno à ce prix est moins compréhensible, et nos lecteurs obsédés auraient intérêt de chercher la même produit à 10F chez les associations comme "Load'N'Enjoy").

Pourquoi pas proposer votre travail pour inclusion dans la sèrie Hermès France, ce qui résoudrai le problème de diffusion. Les auteurs qui le souhaitent peuvent recevoir une partie des sommes percus (shareware), mais attention, il vous faudrait sans doute l'accord de l'auteur de PCQ.

Et finalement, nous sommes POUR la baisse des prix, c'est pourquoi nous nous efforcons de proposer aux commercants des espaces publicitaires bien ciblés et aux prix raisonnables. Nous introduirons bientôt des nouvelles formules de publicité pour petits annonceurs.

Cher A-News

Je trouve A-Anews très bien. Les articles ne sont pas comme dans la plupart des Amiga-Magazines en RFA, remplis avec texte qui ne dis rien. Mais une chose me semble un peu sous-developpé. Les Fishdisks dans A-News 4/90 seulement à 282. En ce moment ils sont déjà plus de 350 (*Ed: nos excuses à Otmar d'avoir attendu si longtemps avant de publier sa lettre...*).

Je ne sais pas si vous avez un modem. Mais Fred Fish annonce ses tresors dans les NETs. Moi je les voient toujours dans le FIDO-NET qui existe aussi en France. Ils ont des sections AMIGA en Anglais et aussi le FRANCENET en Francais.

En general je trouve aussi la section sur les mailbox etc., et toute qui est autour, come zoo, lharc, x, -y, z-modem pouvait en avoir plus d'information. Si quelqu'un veut continuer la discussion il peut m'écrire ou me trouver dans la FRANCENET ou AMIGA du FIDONET sur mon nom ou comme 2:243.43.3.

Otmar Bender, Schwanheimer Str 63, D-6000 Frankfurt 71, RFA.

Ed: Merci pour votre lettre Otmar. Si vous avez d'autres informations sur la FRANCENET (comment se connecter, coût, etc) nous serons heureux de les publier. Il y a deux raisons principales pour le peu de développement des reseaux BBS en France: le Minitel, qui est en fait un modem gratuit mais lent, et la difficulté de faire homologué des modems par les PTT.)

Cher Aniouz

Je découvre très slowly (doucement) le monde de la MIGA (A2000 AT acheté en mars 90) grâce à Aniouz et Commodore Revue (ouais, soyons francs!). Les possibilités d'utilisation de la MIGA en vidéo m'ont tout de suite fascinés (y paraît que je suis pas le seul). Bien qu'actuellement, le seul appareil "video" (remarquez bien les guillemets) qu'on puisse trouver dans ma baraque, c'est la téloche du salon.

Ah si! j'oubliais, j'ai encore un moniteur Commodore type 1084 mais y'a même pas de télécommande et il ne ne reçoit qu'une seule chaîne: Amiga Channel. Par chance c'est une chaîne formidable: multilingue (mais j'ai pas encore trouvé d'émission en tibétain - peut être qu'a 25H30 - néanmoins ce serait un bon crénau pour le Yéti: l'importation), multiprogrammes, grille de programmes interactive: il suffit d'acheter de petits modules à enficher dans une sorte de toaster pour regarder son émission favorite...

Bon, revenons du coq à l'âne: j'ai acheté il y a 3 mois le programme Turboprint Professionnal (IrseeSoft) que je trouve de très bonne qualité et que je vous conseille hardement (devinez de qui provient cette expression). Il mérite un test détaillé pour tous les lecteurs: nouveaux gestionnaires d'imprimantes, copies entières ou partielles d'écran, mode poster, correction et sélection des couleurs, correction de gamma, résident, résiste au warm-boot etc... J'ai même réussi à garder le programme en RAM en effectuant un faux cold-boot ?!*$%'§#?&«!... (on éteint la machine seulement pendant 5 secondes.. on constate que l'information binaire peut rester valide (bien que la fiabilité n'est pas totale) dans la capacité grille-source du transistor MOS formant la cellule mémoire pendant plusieurs secondes sans refresh!).

Bon, maintenant je vais vous raconter l'histoire de la sortie son sur la carte passerelle AT (A2286)(si vous connaissez déja l'histoire passez au paragraphe suivant): ma carte passerelle est de révision 6.1 pour la carte principale et 8.1 pour la carte en piggy-back. Donc, après d'interminables heures de recherches oscilloscopiques, j'ai trouvé en 1 minute la sortie son (qui est en fait une sortie HP).

Pour le son sur PC, brancher un haut-parleur de 4 Ohms de 1 ou 2 Watts sur le connecteur J2 de la carte principale (pour la qualité du son, n'oubliez pas que c'est du numérique à 1 bit, y'a qu'a comparer avec la MIGA). Sachez qu'il y a une résistance de protection qui limite le courant, et il y'a un transitor monté en adapteur d'impédance (c'est un BC327 si je me souviens, du classique quoi!). Le niveau sonore est faible mais j'ai pas envie de bricoler sur une carte multicouche.

J'ai remarqué un systeme d'animations pour lasers permettant de diffuser des images AMIGA (fichiers anims ou images uniques); résolution max 256*256; prix de l'unité complète avec mécanique, interface et logiciel, mais sans laser: 4599DM

Vendu par Conrad Electronic,Klaus Conrad StraBe 1, D-8453 HIRSCHAU,Allemagne Fédérale Tel: (09622) 30.111

Bon, ceux qui ont réussi à lire cette lettre jusqu'au bout, ils méritent pour leur courage et leur témérité, la Croix de Fer (en alliage zinc-aluminium pour simplifier le moulage, bien sur!).

R.Meister

MATERIEL

Vends A500 + moniteur couleur + Citizen 120D + Ext 512Ko avec horloge + lecteur externe 3 + tuner TV. Le tout 6500F. Tél 54-40-15-55.

VENDS GENLOCK INCRUSTATEUR GST 30 XP + sot vidéo 2900F; TRANSCODEUR RS 80 VTHD PAL SECAM VHS pour 1400F; PROGRAMMEUR D'EPROM 2764 à 27512 carte intern 2000 cedée à 1000F; emulateur Atari Medusa, ROM 1.0 à 4.0, vidéo monochrom et couleur, port serie et parallèle, drive df0:/df1:, carte Amiga 2000 cedée à 1900F. Tél 84-22-49-45 HR.

Vends GENLOCK GST30 très bon pour home vidéo + prog graphiques originaux. PAT: 43-70-12-76

Vends MONITEUR COULEUR COMMODORE 1084S, 640x400, RVB,TTL, stéréo. Excellent état. Alain au 81-95-17-78 (après 18h)

Vends GENLOCK PROLOCK pour A500/1000/2000 fonction fondu, superimpose et inverse. Valeur 6000F vendu 3900F avec 3 logiciels de titrage! Tél (1) 43-72-00-39 à Eric de 18 à 21 h

VENDS AMIGA 500 + moniteur A1084 + extension mémoire A501 + echantilloneur de sons Perfect Sound + joystick + divers livres et revues + docs + divers programmes. Le tout 5500F à débattre. Tél 56-40-97-16 demander Stéphane.

Vends AMIGA 500 état neuf: 3090F. Didier: 41-73-27-57

CONTACTS ET LOGICIELS

Auteur diffuse prog d'aide à la conversion listing AmigaBasic en listing GFA-Basic v3.041. Une doc vous informe pour chaque instruction ainsi que des quelques cas non-resolus à traiter par vous-même Taux de conversion évalué (listings structurés peu ou pas de GOTO et RETURN label) sup. à 97% Pour le recevoir envoye-moi une contribution d'un montant à votre convenance à Le Lay Serge CCP:36.653.63F La Source.

Diffuse sur disk journal mensuel pour Amiga 40F TTC: cours d'AmigaDos, Utilitaires+doc. Solutions de Jeux, P.A. Adr Oberti Pascal, Brancuccio, 20169 Bonifacio Tél 95-70-24-22.

Diffuse en exclusivité la nouvelle collection DP "Fontagogo". Déjà 4 volumes bourrés à craquer de superbes fontes format standard .font) Prix unitaire du volume 40F, frais d'emballage et expedition tarif urgent inclus.. Règlkement par cheque à Stéphane Lecouturier, "Les Bordes", Moeurs-Verdey, 51120 Sézanne.

ACIS diffuse un catalogue gratuit de disks du domaine public pour Amiga (mégademos, démos, jeux, utilitairfe, slides, musique et les collections FISH, AMICUS, TBAG, ANC, BORDELLO, etc...) sont disponibles. Tous les echanges sont possibles. Ce catalogiue est mis à jour tous les mois et de nombreuses nouveautés vous sont proposées grâce à nos corespondants de nombreux pays. Nous digitalisons également toutes images dans toutes les résolutions de l'Amiga (nous possedons une A2000 avec 5Mo de RAM, une camera Panasonic et DigiView 4.0 Gold). Nous pouvons également vous transférer tout vos chefs-d'oeuvre sur bande vidéo (VHS ou 8mm) ainsi que tout mixage audio. Alpha Club Informatique, Association Foyer Culturel, Mr Alain Gagliardi, 3 rue Roth, 57200 Sarreguemines.

Load'N'Enjoy est un association de distribution de Domaine Public pour Amiga, axée sur musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque, etc; à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 3F80 pour catalogue. Load'N'Enjoy, BP10, 08000 Villers-Semeuse.

Pour en finir avec les virus, pour éblouir vos ami(e)s avec des superbes mégademos, pour vous éclater sur Soundtracker grâce à des centaines d'instriuments pour trouver les meilleurs utilitaires qu'attendez vous pour demander le catalogue gratuit des logiciels du Domaine Public Amiga (+500 disks disponibles). FREE DISTRIBUTION, BP 134, 59390 Toufflers.

Realise illustrations, animations 2-D, 3-D, generiques vidéo, etc. Francois Rimasson, 14 rue Michelet, 35700 Rennes. Tél 99-36-23-47

A-News en BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique

A-News en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

A-News au QUEBEC

VOIR PAGES "NEWS"

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph I r du 11 novembre, Lens
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, **Monaco**

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Les 12 anciens numéros d'A-News de votre choix
175F
port (surface) compris.

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. (**port 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés**)

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48-24-66-24
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-21-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

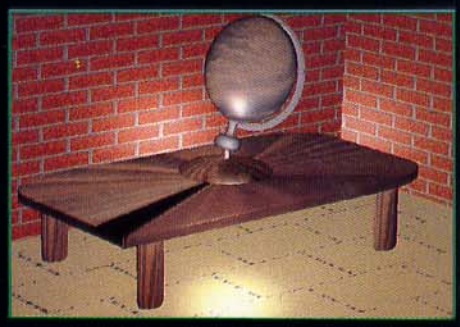
1000 Amiga Multitask Force, CP297, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1870 Amiga Multitask Force, Alberto Dicasale,Simplon 12B,, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursaffne

VOLUMM 4D

Version 1.2

UN NOUVEAU MODELEUR-GENERATEUR D'IMAGES DE SYNTHESE ANIMEES EN TROIS DIMENSIONS

Prix public conseillé : 2 450 Frs TTC



ET MAINTENANT :

- *Accélération* 200 %
- Mapping d'une image IFF
- Interface Sculpt 3D
- Images 24 bits Format
  - NEWTEK
  - ASDG
  - SCULPT
- Description du fichier maquette

ET TOUJOURS :

- 1 an de release gratuite (3 minimum)
- Support téléphonique permanent
- Simplicité, Ergonomie, Puissance
- Interface "WYSIWYG"
- Compatible A500, A2000, A3000
- 68000 & 680X0, 68881 / 68882

Le logiciel réalisé par des professionnels pour des professionnels

Conçu et réalisé par VOLUMM s.a.r.l. 30, rue Pharaon
31000 Toulouse Fax: 61.25.95.27 Tél: 61.53.36.09

- ❑ Je souhaite recevoir VOLUMM 4D (contre la somme de 2 450 FF ttc, chèque à l'ordre de Volumm ci-joint).
- ❑ Je souhaite recevoir les deux disquettes de démonstration, modeleur et animation (contre la somme de 40 FF ttc chèque à l'ordre de Volumm ci-joint).
- ❑ Je souhaite recevoir une documentation sur VOLUMM 4D.
- ❑ Je souhaite recevoir les conditions d'inscription aux journées de formation à VOLUMM 4D.

NOM : .....

ADRESSE : .....

.....

VILLE : .....

CODE POSTAL : .....

N° DE TEL : .....

GVP ACCENTUE SON AVANCE TECHNOLOGIQUE ...

HCD SERIE II

La nouvelle génération de contrôleurs SCSI avec extension mémoire pour A2000

HCD Série II

Les nouvelles cartes GVP HCD et HCD Plus Serie II présentent les meilleures solutions pour étendre les possibilités de votre Amiga 2000, quelle que soit sa configuration.

HCD Plus SERIE II
Carte disque dur SCSI + extension mémoire 8 Mo

- GVP a réussi l'intégration sur une seule carte d'un contrôleur SCSI ultra rapide, d'un disque dur 3"1/2 de 30 à 200 Mo et d'une extension de 0 à 8 Mo de mémoire (Fast Ram).
- Grâce au développement d'un processeur spécialisé, GVP a mis au point un nouveau système de transfert DMA permettant de tripler les performances des anciens contrôleurs.
- Les cartes HCD Plus sont livrées prêtes à enficher, avec la quantité de mémoire voulue. Si vous désirez l'augmenter, il suffit d'insérer les modules de mémoire (CHIPak 2001) dans les supports prévus.
- Une fois installée, la carte HCD Plus n'occupe qu'un slot d'extension de l' Amiga et ne condamne aucune des baies 3"1/2 ou 5"1/4 !.
- Le nouveau driver SCSI FAAASTROM® prend totalement en charge la configuration selon vos désirs, de tous les périphériques SCSI connectés à la carte HCD (jusqu'à 7 unités) : disques durs, CD-ROMS, disques amovibles, IOMEGA Bernoulli, streamer etc ...
- Livré en standard sur toute la gamme SERIE II, FAAASTROM® gère automatiquement les changements de cartouches et assure un fonctionnement plus souple des systèmes à disques amovibles.
- L'interface utilisateur de FAAASTROM® est remarquablement intuitive. Elle permet:
  - ✓ le formatage et le partitionnement automatique de votre disque dur, ainsi que l'installation du système.
  - ✓ la création automatique d'une partition MS-Dos adressable par les cartes passerelles XT ou AT.
  - ✓ l'allocation des secteurs défectueux du disque dur.
  - ✓ la configuration manuelle et la modification du "Rigid Disk Block" (RDB) pour des applications particulières.
- AUTOBOOT directement sur une partition FFS
- Respecte le protocole AUTOConfig de l'Amiga.
- Supporte une configuration de 6 Mo pour l'utilisation d'une carte passerelle XTou AT.
- Coût: systématiquement inférieur à l'achat d'un disque dur SCSI et d'une extension mémoire séparés ! .

HCD SERIE II
La carte disque dur SCSI

- Caractéristiques identiques à la HCD Plus sans la possibilité d'extension de mémoire.
- Les HCD SERIE II offrent donc des disques durs très performants supportés par une simplicité d'utilisation jamais égalée. Et ceci à partir de 4590 Frs TTC !

FAAASTROM® :

- Le nouveau driver FAAASTROM® est compatible avec tous les précédents contrôleurs GVP: HC, HC+, SR. Il permet d'atteindre jusqu'à deux fois les performances actuelles de votre disque dur. L'instalation de FAAASTROM® ne nécessite pas de reformater votre disque.
- FAAASTROM® est disponible chez tous les revendeurs CIS/GVP au prix de 390 Frs TTC.

GARANTIE CIS:

- Les contrôleurs GVP HCD et HCD Plus Serie II sont livrés avec une garantie CIS de 2 ans. Les disques durs bénéficient d'une garantie constructeur de 1 an.
- Tous les manuels, ainsi que FAAASTROM® sont francisés.

HCD Plus Série II

HCD Série II

SCSI Times

QUELLE QUE SOIT LA MARQUE DE VOTRE ANCIEN CONTROLEUR SCSI, CIS ET GVP VOUS LE REPRENNENT:

En retournant votre ancien contrôleur SCSI, y compris Commodore A2090 et A2090A, vous pouvez :

- acquérir une extension mémoire de 2 Mo (extensible à 8 Mo) pour 2490 Frs TTC et obtenir les meilleures performances pour votre disque dur :
  contrôleur HCD Plus avec 2 Mo de RAM :
  2490 Frs TTC reprise déduite. (livré sans disque dur)
- obtenir les meilleures performances pour votre disque dur et préparer l'achat futur de composants de mémoire :
  contrôleur HCD Plus 0Ko :
  1250 Frs TTC reprise déduite. (livré sans disque dur)
- bénéficier, même si vous n'avez pas besoin d'extension mémoire, de la dernière technologie en matière de contrôleur SCSI :
  contrôleur HCD :
  850 Frs TTC reprise déduite (livré sans disque dur)

N'hésitez pas à contacter votre revendeur CIS/GVP ou contactez nous au (16) 56 374 378 pour connaitre les modalités précises de ce programme de reprise.

Offres valables jusqu'au 31/12/1990, modifiables sans préavis.

GVP

CIS

Les produits GVP sont distribués en France par CIS
571 cours de la Libération 33400 Talence tel (16) 374 378 fax (16) 040 895

Serie II, Faaastrom et GVP, CHIPak, Amiga et A2000 sont des marques déposées de respectivement Great Valley Products, CIS, Commodore-Amiga.